REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

ドカン

DOKAN

Nº 63

4,80 €

ESTE MES :

- Escuela de Brujas
- Fire Warrior
- L'arc en Ciel
- Mitsuru Adachi
- Kinikuman
- Sailor Moon Live Action
- IX Salón del manga
- Y mucho más...

COMIC PARTY



LUPIN III

GOODBYE LADY LIBERTY!



00063

8 414090 102292


JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
アニメディア
Por sólo 2,99€
• SUPERNOTICIAS
• YU-GI-OH
• LOVE HINA
• PATLABOR
• EVANGELION DEATH & REBIR
• B'T X
• 3X3 OJOS
• GALS!
• Y ADEMÁS...
Dossier
SAIYUKI
Descubre nuestra historia
JAPAN ANIME MAGAZINE
YU-GI-OH
LOVE HINA
Y ADEMÁS
PATLABOR
EVANGELION
ACIA EL OESTE
NOTICIAS

Editorial

Navidades, tiempo de reflexión, de volver a estrechar lazos familiares, comer muchas movidas que no harán otra cosa que engordaros y hacer que acabéis empachados más de una vez y sobre todo unas deliciosas vacaciones, bien merecidas para todos nosotros. Tiempo para poder llevar a cabo promesas incumplidas, y formular otras nuevas con la ilusión del nuevo año.

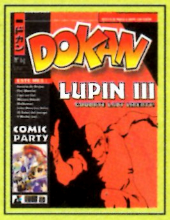
Pero también es tiempo para dejar atrás el pasado, y lanzarnos a la aventura de una nueva vida.

De sacar proyectos adelante y afrontar con valor las expectativas del futuro. Así que nos toca decir adiós a la vieja Dokan, y prepararnos para la llegada de la nueva.

No podíamos despedirnos de manera mejor, con un clásico reencontrado como Lupin III Goodbye Lady Liberty y una novedad en el mundo del anime como Comic Party. Y en medio, multitud de información, y el arte de los mejores artistas del panorama nacional que queremos compartir con vosotros. Así que desde la redacción de Dokan: Feliz Navidad y próspero Año Nuevo.

Peter Ballarín

SUMARIO



DOKAN
AÑO 6 - Nº63 Diciembre 2003
Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
PETER BALLARIN RABI
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ NUÑEZ
Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
PETER,
PALMER
Contenido del CD
PETER BALLARIN RABI
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 902 19 72 64
suscripciones@aresinf.com

Colaboradores
Andrés G. Mendoza,
Silvia Bosqued, Zahira Moreno, Cristina Tajada, Palmer,
Sandstorm, Pablo "memomio",
Yoshimaligno, Ryoko,
Alfonso Casas, David Alcalá, Grendel

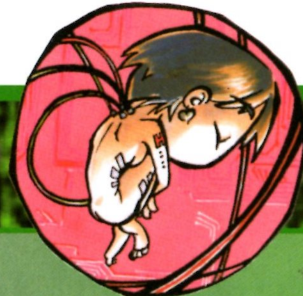
Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Tel: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63

FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DIRAC DIST., S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/ Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
República de Colombia 76, local 9
La Colonia Centro - 07020
Delegación Cuauhtemoc

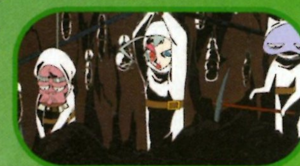
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

ARES INFORMÁTICA S.L.
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA



DEAD LEAVES





Después del exito de su serie de animación Ghost in the Shell: Stand Alone complex, ya podéis encontrar por Internet los primeros apuntes sobre su nueva serie, Dead Leaves. La serie de trece episodios, tiene prevista su salida a finales de esta año. El motivo principal de la serie, es la historia de un funcionario de prisiones que resulta gravemente herido al intentar ayudar a escapar a un recluso. Durante una traumática operación, su cabeza será sustituida... por una television. Retomando el hilarante estilo de FLCL, Dead Leaves es la demostración del estudio I.G., de que también saben tomarse las cosas a cachondeo, y os podemos asegurar que el grafismo innovador de la serie no va a dejar indiferente a nadie. La serie ha sido realizada en su totalidad, contando con la colaboración de Imai Toons, empresa conocida por sus trabajos para MTV Japón, y las ilustraciones de Fighting Vipers 1 y 2. El director de animación será en este caso Imaishi Hiroyuki, que ya colaboró con Gainax en FLCL y Abenobashi Mahou Shotengai.





NUEVO ANIME DE GAINAX

Con el título de “Kono Miniku mo Utsukushii Sekai: This Ugly & Beautiful World”, se presenta como novedad el último anime de la factoría Gainax. Dirigido por Shouji Saeki, y con diseños de Ditama Bow, ambos conocidos por su participación en Mahoromatic. Al parecer la historia se centra en la joven Takemoto Takeru y su amigo Ninomiya Ryou, los cuales son sorprendidos en mitad de un viaje por una luz misteriosa. Al paerecer los pocos esbozos del guión que se han dado a conocer hasta la fecha hablan de una nueva incursión de Gainax en el terreno de la Ciencia Ficción, en este caso de nuevo en la lucha del ser humano contra los invasores extraterrestres, aunque en esta ocasión la serie promete más dosis de humor, y sorprendentemente grandes cantidades de erotismo. La serie, que no tiene fecha confirmada de emisión, se emitirá en el canal BS-I.











FECHA PARA LA NUEVA PELÍCULA DE INUYASHA



Ya hay fecha para el estreno en cines de la última entrega cinematográfica de InuYasha. El 20 de Diciembre es la fecha escogida para el estreno. En ella se verá el enfrentamiento entre Inu Yasha y Sesshoumaru, y dejará un poco de lado el romance entre Inu Yasha y Kagome, para narrar en profundidad la historia de las dos espadas. Se anuncia que de hecho Inu Yasha perderá algo muy importante en su vida...Como novedad se anuncia la compra de la licencia y posterior estreno en cines norteamericanos de la misma.

OSCARS 2004



El mundo de la animación sigue de ennhorabuena. En este caso por la reciente nominación de tres películas de anime para el galardon de Mejor Película Animada. Las elegidas en este caso son: Pokemon Heroes (NdM: Alucino en colores..), Millenium Actress y Tokyo Godfather. La incognita se resoverá el póximo día 29 de Febrero. Millenium Actress se presenta como una de las firmes candidatas al premio. La película cuenta la historia de Chiyoko Fujiwara, una vieja gloria del cine que lleva treinta años desaparecida. Genya Tachibana es un documentalista, que se ha propuesto entrevistarla en la montaña en la que vive aislada desde que se la dió por desparecida. A lo largo de la historia podremos ver cómo los recuerdos de la diva comienzan a tomar forma y nos llevan por un recorrido en el tiempo, difícil de imaginar. A lo largo de su carrera, veremos cómo la historia nos introduce en una espiral en la que se recrea la historia de Japón desde el Siglo XV hasta nuestros días.

GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE



Los fans de Masamune Shirow están de celebración. Estudio I.G. ya ha hecho oficial el tráiler de Ghost in The Shell 2: Innocence. La película que estará dirigida por Mamoru Oshii, tiene previsto su estreno en Marzo de 2004 en los cines japoneses. Por lo poco que sabemos hasta el momento Batou, es el protagonista de la historia. Éste no recuerda nada, sólo es un muñeco que tiene fragmentos, retazos de recuerdos de una mujer llamada Motoko, a la cual busca para encontrar su alma. Mucho más mística que su predecesora, la película está llamada a erigirse en un canto a la humanidad perdida a través de la tecnología.



SAKURA WARS THE MOVIE



¡Este mes tenéis una cita con la cartelera! Más concretamente el día 20 porque llegará a los cines de toda España la película de animación japonesa *Sakura Wars: The Movie*. Un film que, siendo sinceros, pocos esperaban ver en nuestros cines. Muchos sabréis que está basado en un videojuego de **Sega,** así que su estreno supone una alegría para todos aquellos que habéis echado una partida en vuestras consolas **Saturn, Dreamcast, Game Boy Color** o **Playstation 2.** *Sakura Wars: The Movie* nos sitúa en Japón durante el año 1926, decimoquinto año del reinado del Emperador Taisho. En Tokio, tras un aparente mundo magnífico y brillante, existe una oscura realidad habitada por monstruos mutantes, los Kouma. La lucha contra éstos está en manos de las Tropas de Batalla Imperiales. La denominada Teikoku Kagekidan, una organización secreta formada para luchar contra las fuerzas de la oscuridad. Sorprendentemente, sus integrantes son un grupo de chicas, que de día llevan una doble y glamourosa vida como actrices en el teatro de la Ópera Imperial. Tal vez traer una película de *Sakura Taisen* sin el apoyo de los videojuegos o el anime es arriesgado, pero os aseguro que merece la pena. Si os gustan las chicas guapas, los samuráis y los mechas, éste es vuestro estreno para estas navidades.



CONCURSO DE DIBUJANTES DOKAN



Atencion, lectores. Estad muy atentos, porque a partir del próximo mes, en Dokan nos embarcamos en la aventura de hacer de vosotros auténticos profesionales del dibujo.

A partir del nº 64 de nuestra revista, comenzaremos la publicación de un cursillo básico de dibujo e ilustración. Mes a mes os iremos desvelando los secretos de la anatomía, el movimiento, la composición...y si seguís las instrucciones de cada fascículo del curso, podréis participar en el concurso en el que seleccionaremos al mejor de vosotros. El ganador será el encargado de realizar la portada de la Dokan correspondiente al final del cursillo. La oportunidad de convertiros en profesionales está en vuestras manos. Para más información, las bases del concurso se publicarán en el número 64 de la revista. ¡Mucha suerte mangakas!

Hacer de vosotros auténticos profesionales del dibujo.



NOVEDADES DE MANGA Y ANIME



Planeta de Agostini, después de obtener buenas ventas con *Detective Conan* y las historias cortas, publicará *Magic Kaito*, también del autor **Gosho Aoyama**. El personaje principal, que también aparece en **Detective Conan** (conocido como Kaito Kid o Kid el ladrón), protagonizó una serie corta de tres volúmenes anterior a *Detective Conan*. También han confirmado la publicación de *Gunmm Last Order*, que será publicado en formato Biblioteca Manga. Y seguirá la edición de las obras de **Masakazu Katsura**, esta vez con *Shadow Lady* en formato tomo.



Jonu Video editará la serie de TV y las OVAs de *Patlabor* a finales de este año o a principios del próximo. Además, a principios del 2004 saldrá a la venta la serie shôjo *Fruits Basket*.

Glénat trae buenas noticias para los fans de **Yuu Watase**, siguiendo la estela de *Fushigi Yuugi* editarán el artbook de *Ayashi no Ceres* y es casi seguro que, cuando termine la edición de esta obra, publicarán *Alice 19th*.También verá la luz *Lunatic Lover's*, una colección de historias cortas de **Maruo**, el autor de *La Sonrisa del Vampiro*.



Norma Editorial editará en el 2004 cuatro nuevos libros de ilustraciones (Art Books) concretamente serán de **CLAMP** y **Yoshiyuki Sadamoto** (*Evangelion*).
Serán 3 nuevos Art Books de las **CLAMP**, y uno de la serie *Neon Genesis Evangelion* (por **Yoshiyuki Sadamoto**), titulado **Die Sterne** (121 páginas), que salió a la venta en Japón el pasado 10 de julio de 2003.

I CONCURSO DE DIBUJO NORMA COMICS

Si lo tuyo es el dibujo, estás de enhorabuena porque las librerías **Norma Comics** convocan el **PRIMER CONCURSO NORMA COMICS**, con la intención de descubrir nuevos talentos, capaces de aportar un estilo personal y carácter internacional a sus creaciones.

BASES DEL CONCURSO

- Podrán participar personas de cualquier nacionalidad y edad, de forma individual o colectiva. El límite de obras presentadas por cada aspirante es de una por categoría.
- Las obras presentadas deberán ser totalmente originales, por lo que respecta a la historia y a los personajes, y autoconclusivas. Tendrán una extensión obligatoria de 8 páginas y se presentarán a color o en blanco y negro, en formato A4 o proporcional. Se rotularán los textos, que podrán escribirse en cualquiera de las lenguas oficiales del estado español y en inglés.
- Se aceptan todas las temáticas, así como técnicas creativas, tanto tradicionales como digitales, pero todas las obras deberán presentarse en papel. No se aceptarán trabajos en ningún soporte digital o remitidas por e-mail.
- En el dorso de todas las páginas deberá figurar en letra clara: 1) Título de la obra; 2) Número de página; 3) Nombre y/o pseudónimo del autor; 4) Edad; 5) Dirección y teléfono.
-No se aceptarán originales, sólo copia de los trabajos presentados, ya que la organización no los devolverá. Los envíos deberán realizarse a: **NORMA Editorial, S. A. Fluvià, 89, 08019 Barcelona (Spain)**, indicando claramente en el sobre: **PRIMER CONCURSO NORMA COMICS**, o en cualquiera de las librerías NORMA COMICS
-El plazo de entrega de trabajos finalizará el día 27 de febrero de 2004

Para más información no dudéis en visitar su página web: **http://www.norma-ed.es/**

LUPIN THE THIRD
GOODBYE LADY LIBERTY!

Seguramente a estas alturas ya estaréis al tanto de la salida al mercado, con ocasión del Salón del Manga de Barcelona, de una de las películas realizadas sobre el "mejor ladrón de todos los tiempos": ***Lupin III***.

La película ha sido toda una sorpresa para los aficionados al anime en general, y es que puestos a editar películas, resulta un tanto extraño que se haya elegido una serie que hace tiempo que no se ha emitido en España, de hecho desde la época dorada de Telecinco, allá por los primeros noventa. Aunque no podemos negar el tremendo éxito que tuvo en su momento, de hecho ***Lupin III*** es considerada como todo un clásico en nuestro país, donde ha sido emitida en varias ocasiones, y es que no es para menos.

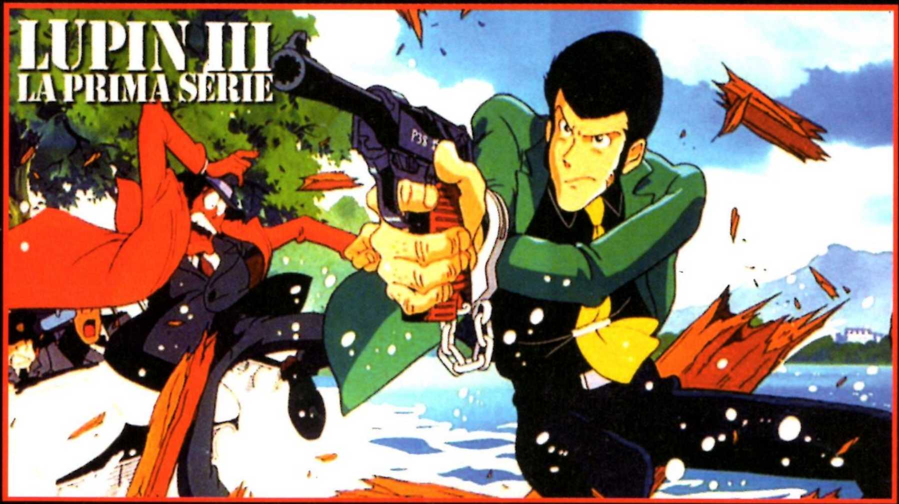
La película en cuestión, en una de las muchas que se han realizado sobre este personaje, y en concreto, ésta lleva el título de ***Lupin III. Goodbye Lady Liberty***.



Al comienzo de la historia nos encontramos a un Lupin que, tras robar delante de las narices de su eterno persecutor, el Inspector Basilio, su propio expediente policial (extensísimo, por cierto), decide retirarse de la profesión de ladrón para concentrarse en descansar y ligar, y así se lo manifiesta a su eterno compañero, Oscar; cuando éste le propone un nuevo trabajito.

Pero cuando su amante lo abandona por otro, dejándolo bastante arruinado de paso, Lupin decide que es un buen momento para retomar su actividad profesional, y reunirse de nuevo con sus socios. En este tiempo, Oscar se ha visto envuelto en un extraño tiroteo en el que uno de sus amigos, un tal Rooster, resulta muerto. Este hombre había robado años antes un objeto llamado el "Súper Huevo", que resulta ser ni más ni menos que el diamante más grande del mundo, y lo había escondido en alguna parte de la Estatua de la Libertad, en Nueva York. Lupin





y Oscar deciden que el mejor homenaje que pueden hacerle a Rooster es recuperar el Súper Huevo, y evitar que quienes lo mataron se apoderen de él.

Sin embargo, estos extraños asesinos, no van a renunciar tan fácilmente al diamante, y los siguen hasta la misma estatua, ante lo que Lupin decide que lo mejor que pueden hacer es llevársela entera, ante el desconcierto de los asesinos y la policía (y el cabreo de los neoyorquinos). Pero los problemas empiezan para Lupin cuando descubren que en la estatua tienen un polizón: Michael, un niño que busca al ladrón para encargarle un trabajito, el robo de unos datos para apoderarse de un extraño virus informático, que permite manipular los datos de los demás ordenadores según los deseos de quien lo posea. Algo que a Lupin le interesa tremendamente, ya que así podría alterar todos los datos de su ficha policial, aunque Francis no está demasiado de acuerdo porque considera que encontrar el diamante es prioritario, pero no les cuesta demasiado dar con él. Curiosamente, al principio de la película, Francis, el compañero de Lupin, había decidido retirarse a Alaska a meditar, pero en el camino conoce a una extraña mujer, Isabella, que curiosamente también está involucrada en la búsqueda del diamante y el virus. Ambos van en busca de Lupin y Oscar, y todos juntos recorren parte de Estados Unidos, para entusiasmo del ladrón, que no desaprovecha ninguna ocasión para acosar a la mujer.

Y como no podía ser menos, Patricia, la eterna obsesión de Lupin, está saliendo con un extraño millonario, muy involucrado con los asesinos que persiguen a nuestros protagonistas. De hecho es uno de los dirigentes de una asociación secreta: "Los Dominadores del Universo", que está empeñada en conseguir a cualquier precio el diamante y el virus. El dirigente principal de esta asociación captura a Patricia cuando ella intenta robarles y la hipnotiza, utilizándola para llegar hasta Lupin e intentar matarlo. Gracias a la chica, los miembros de esta secta, consiguen secuestrar a Isabella e intentan intercambiarla, para que Lupin les entregue



el diamante. De esta manera las distintas historias que encontrábamos al principio quedan unidas, y entrecruzadas, de una manera muy ágil, sin caer en la confusión y haciendo de la historia algo muy entretenido y tremendamente divertido.

Y hasta aquí llegamos en cuanto al argumento, que no os lo vamos a contar todo... Si os ha parecido interesante, deberíais ver la película y descubrir por vosotros mismos las muchas sorpresas que quedan.

El protagonista principal, a estas alturas ya habrá quedado claro que es Lupin III, el mejor ladrón de guante blanco de todos los tiempos (según él mismo), nieto del famoso ladrón caballero Arsene Lupin. En realidad sus orígenes son desconocidos, no se conoce ni su nacionalidad, ni su edad... sólo sabemos de él su afición a las mujeres, cuanto más hermosas mejor. Es todo un experto en el arte del disfraz, y puede desaparecer de la forma más inesperada posible, su especialidad son los robos espectaculares, cuanto más mejor. La policía de todo el mundo le persigue, pero nadie con tanto empeño como el Inspector Basilio, que se ha consagrado a la captura de este escurridizo ladrón.

Lupin no trabaja solo, de hecho tiene dos socios, el primero Oscar (Daisuke Jigen, en la versión original) es un hábil asesino japonés, uno de los mejores pistoleros del mundo, y ambos se han convertido en socios inseparables. Oscar es muy leal a Lupin lo que explica que no le haga demasiada gracia la presencia de la manipuladora Patricia.

Francis, en Japón Goemon Ishikawa, es un samurái, también socio de los anteriores. Se trata de un habilísimo espadachín, cuyo único punto débil (aunque no lo parezca) son las mujeres, es el descendiente de una importante saga de famosos samuráis, sobre todo le interesa la búsqueda de la paz interior, aunque no duda en unirse a cualquiera de las extravagantes aventuras de sus socios.

Patricia es el punto débil de Lupin. Se trata de una preciosa ladrona, tremendamente manipuladora, que se aprovecha de su espectacular físico para conseguir que Lupin haga lo que ella quiere, a pesar de que son rivales. En el



original, el nombre de Patricia era Fujiko Mine.

Finalmente, nos queda nombrar al que sin duda es el principal enemigo de Lupin, el Inspector Basilio por aquí, y en Japón conocido como Koichi Zenigata. Básicamente es un policía bastante inútil, que ha consagrado toda su carrera a la captura de Lupin, de hecho solicita el traslado a la INTERPOL para poder darle caza a lo largo de todo el mundo. Hay que reconocer que el hombre lo intenta, aunque



no sea demasiado hábil; en el fondo parece que aprecia a su enemigo, aunque nunca lo reconocería, sobre todo cuando Lupin lo llama cariñosamente "papaíto".

El origen de las aventuras del ladrón Lupin III, se encuentra en un manga aparecido allá por 1967, en la revista semanal **Manga Action**. Su creador fue un mangaka llamado **Monkey Punch**, evidentemente éste es un pseudónimo tras el que se esconde **Kazuhiko Kato**. Este autor era un gran admirador de las novelas del ladrón de guante blanco, Arsene Lupin, creadas en 1905 por el autor francés **Maurice Leblanc**, que lo imaginó como un curioso contrapunto al famoso detective Sherlock Holmes.

El mangaka pensó que podría crear una obra basada en esta mezcla entre ladrón y caballero, uniéndolo además con elementos típicos de los relatos de espías, sobre todo de James Bond (aunque en ocasiones los artefactos que utiliza recuerden más al Inspector Gadget que al famoso espía). Pero sin duda los robos de este Lupin III resultan tremendamente emocionantes y sofisticados.

El curioso grafismo utilizado por su autor, los toques de intriga, unidos al erotismo que invadía la obra, y que en su posterior versión en anime se perdió, hicieron de ella un gran éxito hasta 1972. Sin embargo, se volvería a retomar la edición de este clásico en la misma revista entre 1977 y 1980, de la mano del mismo autor.

Sin embargo, lo que ha llegado hasta nosotros ha sido principalmente la versión animada, que como ya hemos dicho, cosechó un gran éxito durante su emisión en los noventa. De ésta se hizo cargo la productora **Tokio Movie Shinsha** (TMS), y en 1971 se empezó a emitir la primera parte de las aventuras de este carismático ladrón, con 23 episodios, en ella participaron figuras de la animación japonesa como **Hayao Miyazaki** (***La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro***), e **Isao Takahata**.

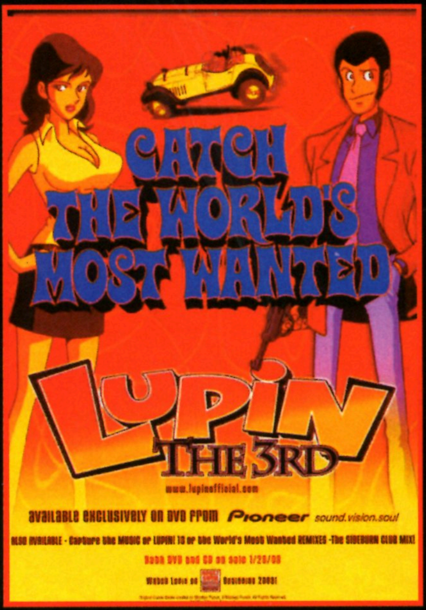
La segunda tanda televisiva constó de 115 episodios que se empezaron a emitir en 1979; y finalmente hubo una tercera serie de 50 capítulos en 1984. Como curiosidad, la mejor forma de distinguir las distintas etapas del anime, es fijarse en el color de las chaquetas que luce Lupin, en la primera temporada es de color verde, en la segunda rosa y en la tercera roja.

En cuanto a las películas y OVAs, existe incluso una película de imagen real realizada en 1974. A ésta hay que sumar otras seis películas de animación, de las cuales la más aclamada con diferencia fue ***Cagliostro no Shiro*** (***El Castillo de Cagliostro***), realizada en 1979 y dirigida de nuevo por **Miyazaki**. La última de las películas se remonta al año 1996 y su título es ***Lupin III: Death or Alive***, pero no faltan los capítulos especiales, más o menos uno por año.

En el caso de la película que nos ocupa, su título original fue: ***Lupin Sansei: Bye Bye Liberty- Kiki Ippatsu***. Se realizó en 1989, así que es relativamente reciente, teniendo en cuenta que la serie tiene más de veinte años, y en realidad fue un especial para la televisión japonesa.

Últimamente, vienen oyéndose rumores de que hay varios proyectos en Hollywood para llevar a la gran pantalla





distintos mangas y animes, y una de las series amenazadas es precisamente ésta; en cualquier caso sólo son rumores, y como tales deben ser tenidos en cuenta, sin darles la mayor credibilidad.

La edición del DVD en España es realmente buena, no podemos ponerle pegas. En él encontramos los idiomas más habituales en estos casos: inglés, español y japonés con subtítulos. En el caso de la versión japonesa, es una delicia, los dobladores son fantásticos, y es curioso mencionar que el doblador de Lupin, **Yasuo Yamada**, murió poco después de trabajar en esta película, tras doblarlo durante unos veinte años.

En la versión en español, es de agradecer que, en este caso en particular, se hayan mantenido los nombres con los que se bautizó a los personajes en su versión española, porque, por mucho que normalmente agradezcamos el respeto a los originales japoneses, para todos nosotros **Koichi Zenigata** siempre será el entrañable y torpe Inspector Basilio. Entre los extras más habituales encontramos la ficha técnica de la película, con todo el staff creativo detallado; a continuación la Galería de Imágenes, con distintas secuencias de la película; más curiosas son las fichas de los personajes, a modo de fichas policiales con todos los detalles que quisiéramos tener sobre ellos; y finalmente un curioso juego de preguntas y respuestas, en el que puedes poner a prueba tus conocimientos sobre la serie y los personajes, y donde podréis encontrar en las repuestas curiosidades bastante divertidas.

Posiblemente algunos, quizá muchos de vosotros no conocíais antes esta divertida serie, en este caso ahora tenéis una oportunidad de lujo para remediarlo. Posiblemente si no estáis familiarizados con la misma, al principio el dibujo os parezca un tanto burdo, no olvidemos que tiene más de veinte años, y en general estamos muy acostumbrados a grafismos mucho más modernos; pero una vez superada esa primera impresión, resulta tremendamente divertido. En muchos casos se ha querido comparar a este entrañable ladrón con el no menos entrañable detective ***City Hunter***, en nuestra opinión son personajes totalmente distintos, pero ambos merecen la pena recordarlos y si alguno de vosotros quiere ver semejanzas entre ellos, al margen de su obsesión por las mujeres, todas las opiniones son válidas. Nosotras lo único que podemos aconsejaros es que veáis esta película, para reírse un buen rato es lo mejor, después sacad vuestras propias conclusiones, aunque en la mayoría de los casos, no creemos equivocarnos, si pensamos que al final de ella desearéis conocer algo más de estos fantásticos personajes.

Cristina Tajada
Zahira Moreno
(c) Monkey Punch



Escuela de Brujas



La editorial **Ivrea** hace tiempo que nos viene sorprendiendo con obras bastante curiosas, una de ellas es ésta, ***Escuela de Brujas*** (o *Mahotsukaitai* en Japón). Se trata de una obra tremendamente divertida cuyo argumento obviamente gira en torno a la magia, con un toque que la remite a las series de *magical girls* de siempre.

Su argumento se centra en un típico instituto japonés (qué raro ¿no?), en el que, como es habitual, se realizan actividades extraescolares que se organizan por clubes. Hasta aquí todo entra dentro de lo normal... Pero lo raro es que en este instituto hay un club que se sale algo de lo común, el que se dedica a practicar magia.

Sí, magia, habéis entendido bien; sus miembros desean convertirse en auténticos magos (esto recuerda sospechosamente a cierto personaje literario infantil).



Aunque así a primera vista parece un sitio muy interesante, el club escasamente se compone de cinco miembros a cada cual más raro, pero muy entrañables.

Aunque se trate de una serie más bien coral, en la que todos sus personajes tienen cierta importancia, se puede decir que su protagonista más destacada es la pelirroja Sae Sawanoguchi, de 15 años, ya que es la que más deseos tiene de convertirse en una buena bruja (bueno, le bastaría con convertirse en una bruja a secas), el problema es que es una torpona, inútil, inocentona... Aunque en compensación tiene una fuerza de voluntad admirable, lo que hace que se vaya superando poco a poco, o al menos que consiga hacer algunos hechizos de poca entidad.

El ídolo de la pobre chica es el líder de este extraño grupo, un adolescente llamado Takeo, que tiene un pequeño problema de hormonas "disparadas", las cuales se alteran con una facilidad preocupante al ver a Sae, principalmente, y a cualquier otra chica que se ponga por delante, lo que provoca situaciones hilarantes para el lector.

El resto de componentes de este original club son:

Nanaka Takatomi es quien encabeza el club, es la mejor amiga de Sae y la única entre esta panda de inútiles con dos dedos de frente. Lo que a ella le gustaría de verdad es unirse a cualquier otro club (el que sea mientras no sea el de magia), aunque no quiere abandonar a su amiga y dejarla sola con semejantes elementos. Ayanojo Aburatsubo es el otro componente masculino del club, bueno lo de masculino es un decir, porque si destaca por algo es por que parece una chica (cómo no...). Es un chico muy guapo y popular entre sus compañeras, pero su hobby favorito es perse-







guir a Takeo con unas intenciones bastante lascivas, que crean momentos de auténtico chiste; aunque lo más curioso es que tampoco le disgusta estar con Nanaka... Quién sabe, a lo mejor esto acaba bien, pero no vamos a desvelar todo…

El último miembro del club es Akane Aikawa, la que mejor lleva esto de hacer magia, pero que siempre que puede se escaquea de las reuniones y entrenamientos para salir con sus numerosas citas (tonta no es, no).

Esta actitud tan pasota traerá algunos problemillas con el resto de miembros del club, aunque no es que ella les dé demasiada importancia.

Con todos estos elementos, no es de extrañar que ésta sea una gran historia cómica, porque todos intentan liarse con todos.

Pero no sólo de ligoteos trata este argumento, sino que también trata del afán de superación y los personajes muestran sus mejores sentimientos (a veces...). En cada capítulo autoconclusivo, vemos un nuevo truco de magia que sirve de conexión entre las distintas tramas.

La autora de todo esto, es bastante popular en su país (porque lo que es por aquí…), es conocida como **Sham Neko** (que en japonés significa literalmente “Gato Siames”), así que suponemos que queda claro que no es su verdadero nombre. Ella es la dibujante de este manga, pero el concepto original de la historia es de **Junichi Satoh**.

La autora, antes de crear *Mahotsukaitai*, que en realidad es su debut como profesional (y que todo hay que decirlo, ha sido un gran éxito comercial), se dedicó a crear doujinshis, y por lo que hemos podido comprobar debe ser un personaje bastante rarillo, aunque muy divertida. Resulta casi imposible encontrar datos sobre su biografía, y es que por lo visto eso es algo que no le gusta nada, de hecho lo que sabemos de ella es lo que nos cuenta en sus mangas, por ejemplo que le encanta encerrarse en su propio mundo y meditar con los ojos abiertos…

Entre sus obras conocidas se encuentran Soba mi Iru yo, Lemon-Chan, Kanashii Owakare y Farce.

Su estilo de dibujo resulta muy limpio y preciso, con abundantes ilustraciones a doble página que le dan un aspecto muy completo. Los personajes son tremendamente carismáticos y abunda un cierto toque picante muy divertido.

El otro artífice de la obra es **Junichi Satoh**, el creador original de la trama. Es un director de bastante renombre en Japón, sobre todo por haber participado en la animación de ***Sailor Moon***, y al igual que **Sham Neko** comparte su afición por lo místico y la meditación (menuda pareja).

Y es que seguro que muchos sabéis que antes de ser un manga, ***Escuela de Brujas*** fue una serie de seis Ovas animados, que curiosamente tienen un argumento bastante distinto al del manga, ya que en éstos, el club de magia debe enfrentarse a la invasión de unos extraterrestres-robots bastante educados… que acaban mosqueándose seriamente ante los repetidos intentos de este grupito de expulsarlos del planeta (¿pero esto no iba de brujas?). Está claro que la historia sólo puede acabar bien, pero no decepciona en absoluto; además, no sabéis cómo te puedes llegar a reír con esta panda de negados.

La animación de los Ovas es excelente, fue realizada por los estudios **Mad House** y **Triangle Staff**; a la que siguió la producción de una serie de trece episodios.

La editorial **Ivrea** mantiene una gran calidad en su publicación y nos la presenta en formato de medio tomo, con un total de 6 números, y un precio más que razonable.

No aparecen páginas a color, el sentido de lectura es occidental, y aunque las onomatopeyas se han traducido, no le quitan calidad al dibujo.

Pero como de costumbre, lo mejor son las aclaraciones a la traducción que hay al final de cada tomo y que nos acercan mucho más a las costumbres niponas, y esto es muy necesario en ***Escuela de Brujas***, sobre todo por el uso de frases hechas, que en otro caso, para nosotros, carecerían de sentido, pero que incluso así hacen que pierda mucha gracia, aunque sea inevitable.

En conclusión, una obra de lo más divertida, tanto en su versión manga como animada, en la que llegas a coger mucho cariño a sus extraños personajes, con un dibujo muy sencillo pero original. Esperamos que al ser tan escasos números no tarden en descansar en vuestras estanterías.

Cristina Tajada
Zahira Moreno
(c) Junichi Satoh

MITSURU ADACHI

Una vez más os presentamos a un autor que, si bien no tiene por qué sonaros de nada, seguro que conocéis alguna de sus obras, por ejemplo la más famosa de ellas, ***Touch,*** la cual seguro que conoceréis mejor como ***Bateadores***.

Mitsuru Adachi nació un 9 de febrero de 1951 en la ciudad de Isezaki, al norte de Tokio. Ya desde muy joven demostró tener una gran afición por el dibujo, y en ningún momento esta afición decaería. Actualmente vive en Fujimi-dai, un pueblecito de un distrito cercano a Tokio, está casado y sus aficiones más curiosas son el *majong*, el pinball y el béisbol. **Adachi** es uno de los pocos autores que han llegado a los 100 millones de ejemplares de sus obras vendidas, al mismo nivel que **Rumiko Takahashi**, la autora de *Ranma ½*, lo que da idea de la popularidad e importancia de que goza en su país.



Se inició en el mundo del manga de manera más o menos profesional en 1969, cuando entró a trabajar como ayudante de un mangaka no demasiado conocido, dentro de la editorial **Shogakukan**. Al año siguiente debutaría como profesional para la revista *Shonen Sunday* con ***Kieta Bakuon***, con una extensión de un solo tomo.

Curiosamente **Adachi** realizó obras de carácter más shojo, desarrollando diversas historias cortas y además colaborando con algunos otros autores. En 1976 aparecería una historia llamada ***Hato no etsu***, en la que ya se centra en el béisbol y en los problemas sentimentales de sus protagonistas, una constante que ha mantenido a lo largo de toda su carrera profesional y que lo identifican rápidamente.



De este momento podemos destacar también ***Aa! Seishu no Koshien!,*** con la misma temática.

Por fin, **Adachi** alcanzaría la fama con su siguiente trabajo, ***Nine***, donde el béisbol ya centra la atención de una manera más completa. El protagonista es un chico que ingresa en el club de béisbol de su instituto, sin tener ni idea de qué va el asunto; dentro del club se enamorará de la hija del entrenador, la cual le corresponde. Pero otra de sus compañeras no está demasiado conforme con la situación, dado que también se enamora del protagonista. La historia amorosa se irá enlazando con el trasfondo deportivo al tiempo que

ambos se complementan. De esta historia se hizo una versión animada de la que, lamentablemente, es poco probable que lleguemos a tener noticias.

En 1980, publicó ***Hi Atari no Ryoko***, por aquí conocida como ***Alegre Juventud*** gracias a la versión en anime que emitió Telecinco en su momento. El argumento gira en torno a una chica (para variar) que va a vivir con su tía, quien aloja en su casa a cinco hombres (no penséis mal, es que viven en una pensión...). Kasumi, la protagonista, se verá envuelta en unos cuantos problemas cuando se enamore de uno de los huéspedes, sobre todo teniendo en cuenta que ella ya tiene novio.

Entre 1981 y 1984, publicó ***Touch***, su obra más famosa sin ninguna duda. El argumento se centra alrededor de dos hermanos gemelos: Kazuya y Tatsuya. El primero es un chico brillante, buen estudiante, amable, magnífico deportista (perfecto hasta la náusea, vamos...); el otro hermano, Tatsuya, es un vago, inútil para cualquier deporte y pasa de todo (una joya...). Minami es la vecina de toda la vida de ambos, prácticamente perfecta, es su mejor amiga y en un momento dado será la causa de la rivalidad entre los dos hermanos; todo el mundo espera que en el futuro Kazuya y Minami se casen, incluido el propio Kazuya; el problema es que la chica prefiere al hermano torpe. El drama se desencadena cuando



Kazuya muere en un trágico accidente de tráfico y Tatsuya decide seguir sus pasos ingresando en el club de béisbol del instituto, al tiempo que Minami lo hace en el de gimnasia rítmica.

Touch, dado su éxito, tendría lógicamente una versión animada que fue la que llegó a nuestro país a principios de los noventa, se le cambió el título por el de ***Bateadores*** y los nombres de los protagonistas se castellanizaron, como era habitual. Así Kazuya pasó a llamarse César, Tatsuya sería Carlos, y Minami se rebautizó como Bárbara. Sin embargo, se convertiría en uno de los animes que más aficionados consiguió en esos momentos, lo que no deja de ser curioso, dada la poca afición que existe en este país por un deporte como es el béisbol.



La serie se compuso de un total de 105 episodios y de 5 películas, la última de las cuales se proyectó en 2001, lo que da idea de la popularidad que alcanzó el manga.

También en 1981, aparecería ***Miyuki***, un manga algo más adulto que trata la historia de un joven que inicia una especie de relación con su hermana política, con la que no tiene ningún parentesco real. Se establece un curioso triángulo amoroso con la novia de nuestro protagonista, quien por cierto comparte nombre con su rival:



Miyuki. El título con el que nos llegó el anime a España fue *Vacaciones de verano*.

Con *Rouge*, **Adachi** vuelve a los ambientes deportivos, esta vez centrándose en la natación, con dos familias rivales, cuyos miembros más jóvenes se sienten fuertemente atraídos.

Con *Niji-iro Togarashi*, publicada entre 1990 y 1994, el registro cambia totalmente y la acción se centra en la época feudal japonesa, en plena Edad Media.

El protagonista, tras la muerte de su madre, sale en busca de sus hermanastros. Durante su viaje conocerá a un guerrero que luce los mismos símbolos que él y que es portador de un gran secreto. *Jinbee* es un manga para un publico adulto, muy peculiar, aparecido a partir de 1992. En él se repiten algunos elementos aparecidos en *Miyuki*, y se recopila en un solo tomo. La historia gira en torno a Jinbee, un hombre que se casa con la mujer de la que se enamoró en la escuela, lamentablemente la mujer muere al poco tiempo, dejando a cargo de su marido a la hija que ella había tenido en un matrimonio anterior. Con el tiempo, esta niña llamada Miku, se enamora de su padrastro, y él poco a poco empieza a sentir lo mismo por ella. Al margen de lo espinoso de la historia (aunque no haya lazos de sangre, son padre e hija), **Adachi** consigue tratar el tema de una manera muy sutil para no caer en lo morboso y vulgar.

En 1992, **Adachi** alcanzaría de nuevo el éxito, volviendo al mundo del béisbol crearía *H2*, la historia de tres compañeros de clase (Hiro, Hideo y Hikari) que acaban separándose para ir a diferentes institutos.

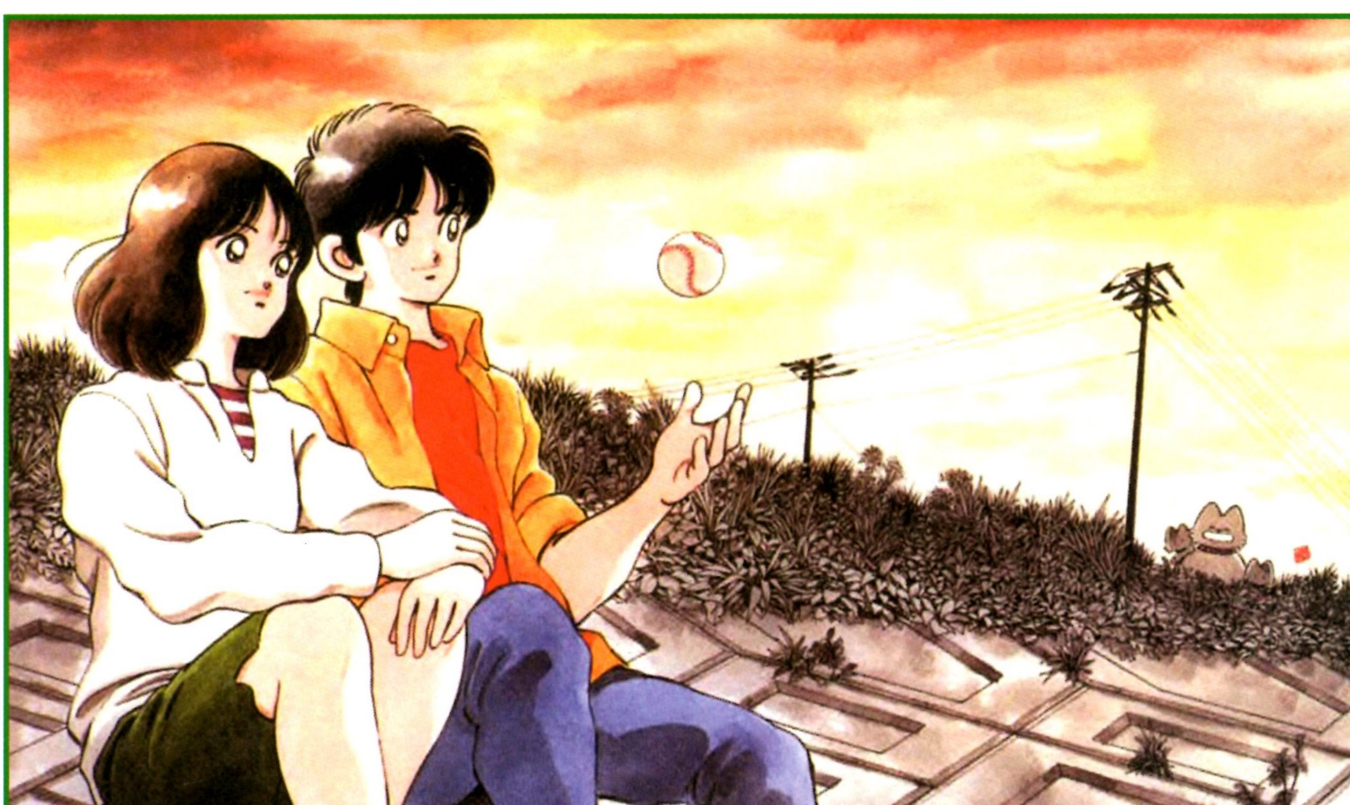
Hiro llega a uno donde no se practica el béisbol, y se dedica a reivindicar este deporte. Hideo y Hikari viven la situación contraria en su instituto, allí no hay problema para practicarlo. Hiro



y Hideo están enamorados de Hikari, pero aparece Haruka, la ayudante del club de béisbol que se encapricha de Hiro, dando lugar a unas situaciones más complejas y a un carácter más adulto.

Sus obras más recientes han dejado de lado el béisbol para centrarse en el mundo del boxeo, con títulos como *Itsumo Misora* y *Katsu*, lamentablemente de estas últimas no podemos daros más detalles.

Sin duda, **Adachi** se ha convertido en uno de los principales autores de mangas con temática deportiva y estudiantil, básica en casi todas sus obras. Éstas difícilmente pueden enmarcarse dentro de un género claramente shojo o shonen, ya que a pesar del trasfondo deportivo se puede decir que se trata básicamente de comedias románticas, dentro de un marco estudiantil, con historias cotidianas. Aun así, también logra





desarrollar historias con un marco más oscuro y adulto como ***Jinbee*** y ***Miyuki***, en las que trata situaciones muy comprometidas a nivel moral; incluso se atreve con el género fantástico del que sale muy bien parado.

El estilo de dibujo de este autor es muy sencillo, casi simple y desde luego resulta inconfundible.

No le interesa que hayan imágenes muy complicadas, ni las páginas resultan muy cargadas, y aun así consigue que, a pesar de la escasez de texto, la historia nos resulte cercana y que sus personajes sean fácilmente asimilables por el lector, quien rápidamente se identifica con ellos.



Uno de los recursos que utiliza más hábilmente es el flashback, y resultan muy efectivas por sí mismas las situaciones humorísticas que impregnan todas sus obras, salpicando incluso los momentos más dramáticos de la narración. Memorables son las escenas de ***Touch*** que comparten Tatsuya y Punch, el perro de Minami, la guerra que ambos mantienen consigue arrancarte una sonrisa imprevista en cualquier momento.

Y con esto llegamos al hecho de, cómo un autor japonés consigue arrasar entre los aficionados, en un gran número de países en los que un deporte como el béisbol carece de importancia.

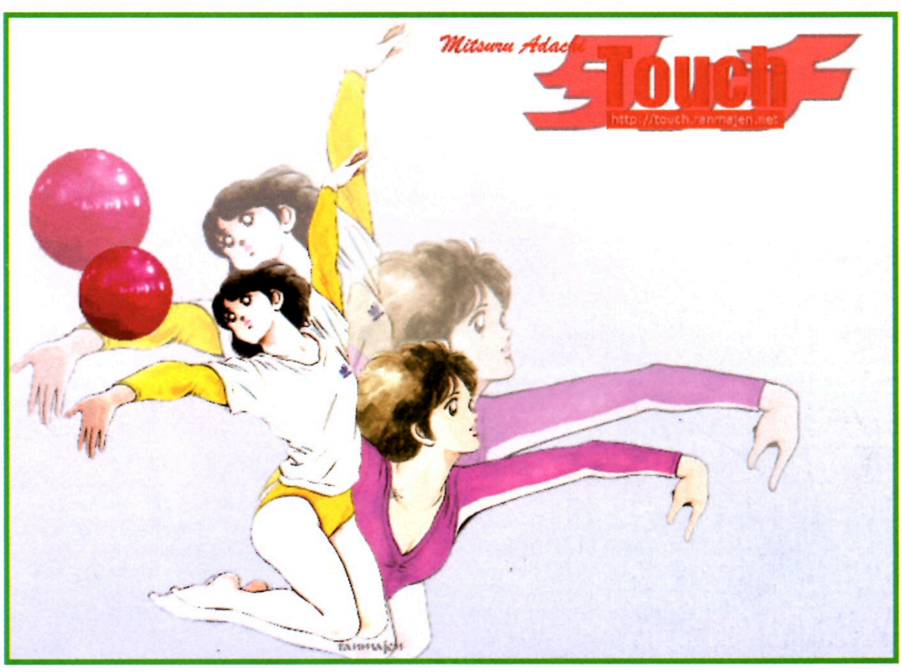
La explicación se encuentra en que no se trata de obras que se centren exclusivamente en el propio deporte, que eso sí tiene gran importancia, en realidad consigue hacerse tan cercano porque se centra también en los sentimientos y las relaciones de los personajes. Así las historias amorosas, triángulos y diversas relaciones sentimentales son una constante, de manera que muchas veces el tema deportivo queda de lado o es un mero vehículo para que las relaciones de los protagonistas se afiancen, de ahí que estas historias y situaciones, aunque tan lejanas para nosotros, nos resulten creíbles y, a pesar del desconocimiento general acerca de determinados aspectos, éstos no se convierten en una barrera para el aficionado.

Los personajes por lo general suelen responder a prototipos claramente distinguibles y casi siempre tendremos al personaje perfecto e intachable, por otro lado al personaje apático y tierno, al matón que en el fondo es un buenazo…

Es muy difícil que lleguemos a ver publicadas las obras de este magnífico autor por nuestro país, aunque hay que admitir que ahora mismo estamos de enhorabuena, ya que al menos su obra más importante, ***Touch***, está siendo publicada en formato de lujo, completando un total de 11 tomos, con una extensión de más de 400 páginas por tomo, lo que justifica su elevado precio. Así que por lo menos no os queda ninguna excusa para que dejéis de conocer a este gran mangaka o por lo menos su obra más famosa, justamente considerada por una gran mayoría como todo un clásico.

No dudéis, leedla y disfrutadla.

Cristina Tajada
Zahira Moreno
(c) Mitsuru Adachi



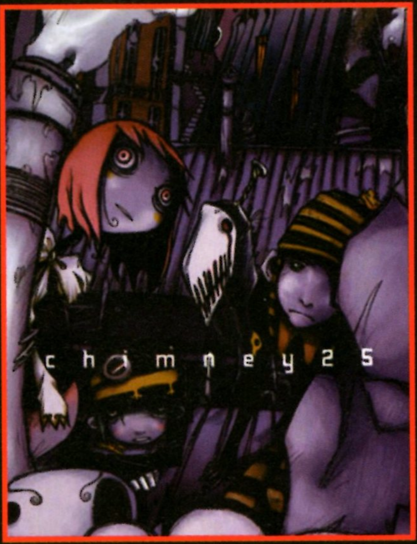


NIGTHMARES & FAIRYTALES

Observar el panorama del cómic en Estados Unidos es un gran ejercicio para cualquier aficionado al arte de las viñetas. No sólo porque el mercado americano es un reflejo esencial de las tendencias gráficas en occidente, sino porque, de vez en cuando, rebuscando entre las páginas de un *Previews* (el catálogo donde se publican las reseñas de todos los cómics que se publican en los USA), puedes encontrarte con auténticas curiosidades. Una de estas pequeñas piezas de museo se llama ***Nightmares & Fairytales***, un cómic publicado por la editorial independiente **SLG**, y que está magistralmente dibujado por un autor desconocido en España, pero que sin duda dará que hablar en los próximos años: **FSC**.

Nacido en Singapur hace 26 años, **FSC** empezó en esto del cómic como cualquier aficionado, dibujando páginas humorísticas en un periódico estudiantil, hace ya más de una década, lo cual explica que, pese a su juventud, **FSC** posea un estilo limpio y reconocible que ha ido madurando a través de sus trabajos publicados en los USA.

Su primer trabajo fue publicado en 1997, aunque anteriormente ya había trabajado para algunas revistas y periódicos. Desde ese momento ha ido publicando *one- shots* con sus propios guiones, hasta que en 2002 llegara su mayor éxito hasta la fecha: ***Nightmares & Fairytales*** (***N&F***, a partir de ahora). Escrito por **Serena Valentino**, este cómic intenta dar una vuelta de tuerca a los obsoletos conceptos de los cuentos de hadas, mezclando las historias clásicas con nuevos argumentos que se centran en la figura de Anabelle, una muñeca que ha pasado por las manos de todas las heroínas de los cuentos (Blancanieves, Cenicienta...), y ha acabado en manos de una niñita a la que, a cambio de una tacita de té, le narra esos cuentos que todos conocemos, pero algo distorsionados. Según la propia Anabelle, narra las historias como realmente ocurrieron. Aunque a simple vista pueda parecer un argumento infantil, deberíais echarle un vistazo antes de juzgar, ya que las escenas gore y el terror acechan en cada rincón de las páginas de ***N&F***. La historia de Blancanieves, en el número 4, es un buen ejemplo: La madrastra de Snow vive angustiada por la presencia maligna del espejo, un ser con vida propia que trata de asesinar a la propia madrastra cuando ésta osa contradecirle. Víctima de maltratos físicos y psicológicos, la madrastra es obligada por el espejo a matar a Snow. A la mañana siguiente, Snow es despertada por la criada, y con la excusa de que su madrastra desea que vaya a ver a su tía, se adentra junto con el criado Sylas (y con su muñeca Anabelle) en el Bosque Oscuro. Una vez allí, Sylas realiza la misión que le habían encomendado: asesina a Snow y le arranca el corazón (literalmente), para llevárselo a la madrastra, quien guarda el suyo en un cofre y se incrusta en el pecho el limpio y puro corazón de Snow. Hasta aquí la historia es (más o menos) similar a la original. Pero a partir de aquí la cosa es distinta: el cuerpo sangrante de Snow es encontrado por unos extraños seres (que parecen sacados de la imaginación del mismísimo **Miyazaki**), que se la llevan a su aldea y le introducen una manzana en lugar de corazón. A partir de ahí, la madrastra empieza a tener horribles visiones de Snow que no le dejan dormir. Y sus temores aumentan cuando encuentra en su mesilla una manzana ensangrentada o a la mismísima Anabelle cubierta de sangre en la mesita del jardín. Al final, Snow sorprende a su madrastra en plena noche, le arranca el corazón, lanza







el suyo al fuego, y la deja morir mientras ella se va de paseo con sus nuevos amiguitos: los monstruos del bosque. ¿Acaso no era así el final del cuento original?

Como veis, *N&F* parte de un argumento a primera vista sencillo, pero que gracias a la imaginación de **Serena Valentino** y al talento de **FSC** se convierte en un producto absolutamente irresistible. Y lo mejor de todo es que, pese a que *N&F* es una gran obra, no es sino la punta del iceberg de lo que *FSC* ha editado hasta la fecha. Otras obras del autor son, por ejemplo ***A lost stock of children***, un one- shot donde **FSC** deja correr su imaginación componiendo una historia llena de magia y seres sobrenaturales y a la vez más humanos que los propios hombres. Y siguiendo en esa dualidad de seres monstruosos y encantadores, se encuentra otra obra, publicada también por la editorial **SLG**, titulada ***Zeet: a little book of alphabetic dispositions***, donde, a través de las letras del alfabeto, se nos narra la historia de una niña que posee un *zeet*. ¿Que qué es un *zeet*? Muy sencillo: un *zeet* es un monstruo que te nace de la oreja izquierda cuando sueñas que un zeppelín se estrella encima de una cebra. Así de simple. Y aunque os explique esto, no os podéis hacer una idea de la imaginación que desborda cada una de las páginas de ésta y otras obras del autor.

Si habéis echado un ojo a las imágenes que acompañan al texto, habréis comprobado que el estilo de **FSC** es muy particular: entre sus autores preferidos y referencias se encuentran maestros de la talla de **Mike Mignola** (autor de *Hellboy*, que si aún no os suena, no tardará demasiado, debido a la película que prepara **Guillermo del Toro**) y **Edward Gorey**, que, para el que tampoco le suene, es un escritor y dibujante que ha inspirado poderosamente a autores como **Tim Burton**. Y es que, como mejor se puede describir el arte de **FSC** es como una mezcla de la imaginación y el estilo de **Tim Burton** y lo mejor del cómic japonés.

FSC es, por supuesto, un gran aficionado al manga, y entre sus mangas favoritos se encuentran *Blame*, *La Espada del Inmortal* y *Orion*.

Entre sus próximos proyectos se encuentra una recopilación de los primeros números de *N&F* en un solo tomo (atentos al Previews), un one–shot titulado *Chimney 25* que debería salir en diciembre y una historia de la que aún se sabe muy poco, titulada *MuZz*.

Si después de lo que habéis visto y leído aún no os ha picado la curiosidad de saber algo más de **FSC**, sólo puedo deciros que no sabéis lo que os perdéis. Si por el contrario os ha interesado, no dudéis en hacérnoslo saber, para realizar alguna reseña de sus magníficas obras. Además, **FSC** tiene su propia página web en Internet donde encontraréis absolutamente toda la información necesaria acerca de sus obras. Yo no dudo que este gran artista llegará lejos, así que no le perdáis la pista. No digáis que no os lo advertí.

Alfonso Casas
Dedicated to FSC, a big artist and a big person
(c) FSC
www.FSCwasteland.com



KINIKUMAN

Hoy os hablaré de una serie que es prácticamente una desconocida en muchos sitios, pero que en Valencia y en Cataluña fue todo un fenómeno sin precedentes, debido a su patético protagonista, un superhéroe feo cuya única afición era la de comer arroz con carne; hablamos de...

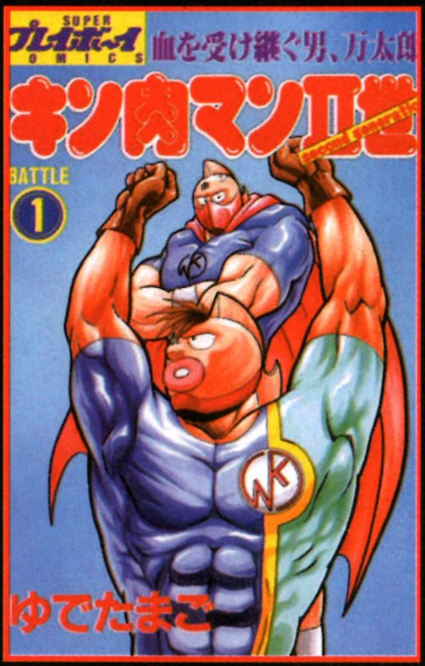
KINIKUMAN.

La historia nos sitúa en un restaurante, donde se encuentra un superhéroe de apariencia parecida a Ultraman pero con una cara parecida a la de un cerdo. Kinikuman, que es como se llama, alardea de ser un gran superhéroe que vive sólo para zampar sus increíbles platos de carne e irse sin pagar.

Un buen día, una nave aterriza enfrente suyo, apareciendo dentro de ella Mitokun (Mitsu), un pequeño chaval que dice ser el consejero del joven luchador Kinikuman. Mitokun le explica que es el príncipe del planeta Kiniku y que de pequeño, debido a su fea cara, fue confundido por un cerdo y fue enviado a la Tierra por equivocación (lo bueno es que no se dieron cuenta hasta ahora), es entonces heredero de una gran casta de luchadores. Durante varios episodios, Kinikuman intentará trabajar dignamente como superhéroe, ya que la competencia es dura... Desde trabajar de guarda de seguridad en un gran almacén, hasta rivalizar contra el superatractivo Terryman, un rubito americano con aires de grandeza que acabará siendo el mejor amigo de Kinikuman.

Kinikuman también tendrá rivales de su talla (o sea igual de patéticos); es el caso de la calavera decrépita, Dectacubitus, y Pedrolarocaya, el monstruo de piedra. Tras estas disparatadas luchas, se anuncia una especie de juegos olímpicos de los superhéroes y Kinikuman decide participar. La verdad es que nadie da un duro por él, pues pasa las eliminatorias de churra. En este torneo luchará contra Ramenman en semifinales, un hombre de apariencia china que tiene el don de convertir en pasta de tallarines a sus contrincantes y que acabará aliándose con Kinikuman, lo más sorprendente es que Kinikuman acabará enfrentándose en la final contra Robin Mask el favorito del torneo y antiguo campeón, venciéndolo y otorgándose así el título de campeón mundial. Ahora Kinikuman tendrá que defender el título luchando con contrincantes de todo el mundo, hasta que lo pierde en un accidental combate, en el que Robin Mask pierde supuestamente la vida, celebrándose así otra vez los juegos olímpicos de los superhéroes. En esta edición Kinikuman hará amistad con el luchador de sumo Westerman y Blothman Jr. entre otros... Kinikuman volverá a encontrarse con un renacido Robin Mask que, rencoroso, ha llegado a entrenar al ciborg Warsman, un ser a las órdenes de Robin que no dudará en matar a todo contrincante con tal de luchar contra Kinikuman. Pero Warsman se revelará contra su amo y acabara cediendo el título nuevamente a Kinikuman.

A partir de entonces, la serie empieza a tomar aires más serios. Kinikuman y sus amigos tendrán que hacer frente a Bufaloman y sus secuaces que retienen a Mitokun, desmontándolo por piezas. Kinikuman tendrá que vencer a los siete contrincantes. Después de salvar a MitoKun y de que Bufaloman se arrepienta de sus actos, le tocará el turno a Warsman, que es atacado interiormente por otros seres malvados. Kinikuman, Terryman y compañía, se infiltrarán en su interior, salvando así la vida del ciborg. Tras un montón de aventuras, Kinikuman será rechazado por sus









compañeros (debido a una maldición) en el torneo de parejas que se celebra en unas montañas rocosas.

Kinikuman conocerá a Great kinikuman (una versión suya en negro) que hará de pareja suya llegando a la final contra Neptuno y el gran Buto. En esa final, Terryman lucharía junto a Kinikuman, debido a la repentina muerte de Great Kinikuman, venciendo a los dos oponentes y devolviendo las máscaras que habían sido robadas .

Y así llegamos a la saga final, donde Kinikuman tendrá que luchar en su planeta natal para conseguir ser el rey indiscutible del trono. Los combates se harán en grupos, así es que el KinikuTeam, compuesto por Kinikuman y sus amigos, llegará a la final, donde el verdadero príncipe del reino se hará con la victoria, después de resucitar a su viejo amigo y rival, Robin Mask.

LOS AUTORES

Kinikuman nació en 1979 de la mano de **Takashi Shimada** (1960) y **Yoshimori Nakai** (1961) bajo el pseudónimo de **Yudetamago,** siendo ésta su primera obra, abarcando la friolera de 37 tomos publicados por la Shonen Jump. Más tarde en 1982, se adentrarían en otra serie donde el protagonista era Ramenman, uno de los secundarios de *Kinikuman,* abarcando doce tomos. En 1997, después de publicar muchas historias cortas, publicarían en Shonen, *Ace Gourmand Kun*, una serie de cocina... Y



ya en el 98, volverían con *Kinikuman Nisei Second Generation,* donde el hijo de Kinkuman vivirá nuevas aventuras para conseguir ser el mejor luchador de wrestling. Este manga lleva ya una veintena de tomos publicados con gran éxito.

EL ANIME

Tras el notable éxito de la serie a principios de los 80, la **Toei** empezó a emitir *Kinikuman* por las teles niponas, obteniendo una gran aceptación en sus primeros 137 episodios; a los que seguirían 7 OVAs y dos TV specials. Más tarde se adaptaría la última saga de *Kinikuman* con un total de 46 episodios, siendo adaptado todo el manga. El anime, gráficamente, es mucho mejor que el manga y también hay mucho más humor, ahora los combates se hacen interminables, menos mal que allí estaba Kinikuman haciendo el burro y no se te hacían pesados. A pesar de la época en que está hecha la serie, apenas pierde calidad de episodio en episodio.



KINIKUMAN EN ESPAÑA

La verdad es que no es una serie desconocida, ya que al igual que *Dr Slump*, ésta ha ido de boca en boca por toda la península, pero los únicos afortunados que pudimos ver la serie fuimos los que vivimos en Cataluña y Valencia. Aquí en Cataluña se le conoció con el nombre de *Musculman* y fue la sustituta de *Dragon Ball* (esperando los epidodios de *Z*).

La serie venía de Francia por lo que los opening y ending fueron mutilados, los OVAs y especiales se transformaron en episodios y se censuró algún que otro capítulo. Eso sí, nunca se llegó a emitir la saga final ni en Francia ni en las autonómicas de aquí...

DAC.
(c)Shonen Jump,
(c)Toei Animation.

SAILOR MOON: ¡LIVE ACTION!

Es un bombazo!! ¡En Internet todo otaku viviente habla de ello! ¡El mundillo anda revolucionado! ¿Qué es lo que ha pasado? ¿A qué viene tanta expectación? ¿Tú aún no sabes de qué hablo? ¡No te preocupes! Gracias a tu revista **Dokan** ahora mismo vas a poder conocer todos los detalles y luego presumir delante de tus amigos otakus de tu sabiduría y conocimientos. ¿Te imaginas cómo sería fusionar una serie de sentai tipo *Power Rangers* con la conocidísima *Sailor Moon*? ¡Pues los japoneses lo han llevado a cabo! Para sorpresa de muchos fans de las aventuras de estas defensoras del amor y la justicia. Fue la mismísima **Naoko Takeuchi** la que anunció en Japón (tras un silencio de 6 meses, luego de dejar a medias su último manga *Love Witch*) la preparación del *Live Action*! de *Sailor Moon*. Poco tiempo después, se confirmaron las fechas y las jovencísimas actrices hicieron su presentación en una rueda de prensa. Ya sabéis que en Japón no es de extrañar que cuando un manga o un anime tiene éxito se adapte el argumento a nuevos formatos: seriales de radio, dramas, películas, musicales... Algunas conocidas series que ya han pasado por esto son *Video Girl Ai, Cyber Team in Akihabara, Peach Girl, Taiho Shichau Zo!* (*¡Estás arrestado!*) y muchas más.

LAS SAILORS EN CARNE Y HUESO

Para su producción han colaborado **Toei Animation** y los chicos de **CBC**. El primer episodio de *Sailor Moon Live Action* fue retransmitido en Japón por la cadena **TBS** el pasado sábado 4 de octubre de este mismo año a las 7.30 AM. Su éxito ha sido tal que ya existe un fan-sub editando la serie con subtítulos en inglés e incluso un fan-sub español ya tiene disponible en nuestro idioma el primer episodio. Cuando escribo este artículo en Japón ya han aparecido 7 episodios (uno cada sábado por la mañana).



De las aventuras de Usagi y compañía ya se han hecho varios musicales y obras de teatro con personas de carne y hueso, así pues... ¿Qué diferencia a esta serie de televisión de lo ya existente hasta ahora? Pues muy fácil. Para empezar, para interpretar a las sailor y demás personajes se ha intentado buscar actores de la misma edad y así darle más similitud con la historia original. Así pues, no hay ninguna de las protagonistas que supere los 18 años. En todo Japón se realizaron unos selectivos castings que convocaron a unas 1100 jóvenes aspirantes. Tras varias pruebas de selección supervisadas por la mismísima **Naoko Tekeuchi**, las afortunadas fueron las siguientes chicas: **Sawai Miyu** (Sailor Moon), **Hama Chisaki** (Sailor Mercurio), **Kitagawa Keiko** (Sailor Marte), **Azama Myuu** (Sailor Júpiter), y **Komatsu Ayaka** (Sailor Venus). La





elección fue sumamente acertada, ya que por ejemplo al escoger a Sailor Júpiter tuvieron muy en cuenta que fuese la más alta del grupo y la mayor.

En un principio os puede chocar comprobar que las sailor son japonesitas normales y corrientes, nada de cabelleras de más de un metro de largo ni colores de pelo inexistentes (ya sabéis que por ejemplo el de Ami es azul). Usagi en su forma de adolescente normal y corriente no luce sus moñetes y larguísimas coletas rubias, sino que es una guapísima chica morena de pelo liso. Su compañera Ami tiene el pelo largo y usa gafas, Minako tampoco es rubia… ¡Pero no os desilusionéis todavía! La cosa se arregla cuando usan sus poderes para transformarse en guerreras, es entonces cuando son idénticas a las Sailor Moon que todos conocemos, cada una con el color de pelo que **Naoko Takeuchi** ideó y la misma longitud y peinados. Respecto a los vestidos o "trajes de combate" son dignos merecedores del primer premio en cualquier concurso de cosplay. ¡No falta ningún detalle! Las minifaldas plisadas en el uniforme de marinero, los enormes lazos de colores sobre el pecho, las diademas en la frente, los guantes blancos hasta medio brazo … ¡Bueno, comprobadlo vosotros mismos en las fotografías que acompañan el artículo! Como nota curiosa, tenéis que saber que los trajes que han usado son los de la versión manga no los del anime. Muchos de los seguidores de series de Magical girls suelen quejarse cuando la heroína se transforma porque los cambios suelen ser mínimos y resulta ridículo que nadie los reconozca, para todos aquellos que protestaban les alegrará saber que en esta serie es prácticamente imposible averiguar la verdadera personalidad de las marineritas cuando no luchan por el amor y la justicia.

Respecto a las actrices que interpretan a las cinco guerreras, la mayoría de ellas no son muy conocidas por trabajos anteriores, pero raro es la que no cuenta ya con su propio club de fans, para que podáis saber quién es quién acompaña al artículo una ficha de personajes que espero os sea útil. ¡Ah! Y las fans femeninas de la serie que se estén preguntando cómo es la versión humana de Mamoru Chiba (el Señor del Antifaz) no temáis que no va a defraudaros. **Jouji Shibue** interpreta magníficamente al enigmático Mamoru, siempre burlándose de la torpeza y las notas de Usagi. ¡Además que es un chico guapísimo! Hablando de los personajes principales no puedo olvidarme de la gata Luna. Para su realización los productores de la serie decidieron animarla a través de CG pero en según qué momentos es un simple peluche. El efecto es sorprendente y graciosísimo, en un principio impacta muchísimo y crees que podrían habérselo currado un poco más, pero en seguida te acostumbras a ver moverse a Luna gracias al ordenador. La voz de su dobladora se mantiene fiel al anime interpretada por **Keiko Han.**

LA SERIE Y SU ARGUMENTO

Siendo sincera, si ya conocéis de qué va la cosa, el argumento de ***Sailor Moon Live Action*** no os va a aportar nada nuevo, pues está basado en la primera serie original de ***Sailor Moon***. Usagi Tsukino es una adolescente de 14 años, torpe, llorona, que saca malas notas y come como una lima que se topa un buen día con la gata Luna que no sólo sabe hablar, sino que le revela que es la reencarnación de una guerrera del Reino de la Luna y que su deber es encontrar a sus demás compañeras, para luchar contra los malvados demonios y descubrir el





paradero de la princesa Serenity. Gracias a un broche mágico otorgado por Luna, tiene el poder de transformarse en Sailor Moon, la guerrero que lucha por el amor y la justicia. También es obsequiada con un teléfono móvil con el que puede transformarse en aquello que desee (en el anime es un bolígrafo) y su diadema le permite luchar contra sus enemigos.

A medida que avanza la historia se van uniendo las demás guerreras elegidas: Mercurio, Marte, Júpiter y Venus que lucharán contra los secuaces de la malvada reina Beryl que, por órdenes de su soberana, desean absorber la energía de los humanos inocentes y hacerse con el legendario Cristal de Plata.

El misterioso Señor del Antifaz también anda detrás de esta joya, la necesita para recuperar su memoria perdida pero en el momento crucial siempre ayuda a las sailor a vencer a sus enemigos.

Naturalmente, esta adaptación tiene algunas pequeñas diferencias con la serie original para hacerla más actual e interesante, los combates son espectaculares con mucho salto mortal y acrobacias (¡Y con tacones!) Es en estos combates y viendo a los malos de turno cuando la serie adquiere muchas similitudes con los *Power Rangers*.

Absolutamente todos los objetos mágicos que aparecen en cada episodio están ya a la venta, cortesía de **Bandai** (en la media parte del episodio nos bombardean con publicidad, sobre todo el merchandising existente), y las transformaciones son todo un espectáculo visual.

De momento, no sabemos a ciencia cierta si se limitarán a recrear la primera serie o seguirán con las demás temporadas (*Sailor Moon R, Sailor Moon S*...) imagino que todo depende de la acogida que tenga entre el público. A día de hoy ya ha salido a la venta el CD single del Opening titulado "*C'est la vie*" cuya letra escribió **Naoko Sensei**.

CONCLUSIÓN

A pesar de que la serie lleva un par de meses emitiéndose en Japón, ya es todo un bombazo y muchos son los fans de todo el mundo que intentan, como sea, ver cada nuevo episodio. ¿Quién sabe si llegará a nuestras televisiones algún día? Gracias a la emisión de *Sailor Moon* en acción real, en Japón se han reeditado los 12 tomos que recopilan el manga incorporando pegatinas, nuevas ilustraciones, un mayor número de páginas, páginas a todo color, curiosidades, portadas inéditas...

¡Vamos que no están dispuestos a dejar escapar un filón así! Desde su primer lejano episodio, las aventuras de las guerreras vestidas de marineritas han sido un boom y todo un fenómeno social, es un clásico



que está visto que no pasará jamás de moda y menos cuando ha renacido de sus cenizas con más fuerza si cabe. *Sailor Moon* y su autora tienen cuerda para rato, el *Live Action* te asegura muchas horas de diversión, risas garantizadas y más de una agradable sorpresa, ahora de ti depende unirte o no a este fenómeno de masas. ¡Nosotros desde la redacción apostamos fuerte por esta nueva saga!

Me permito el lujo de dedicar este artículo a FunSpot, un gran amigo viciado de los pies de la cabeza al Live Action. ¡Make up!

Ryoko



FOTOS EN COLOR



Envía **DOKANMMS** CÓDIGO IMAGEN AL **5757**

Ej: Envía DOKANMMS 35955 al 5757 para tener el símbolo RADIOACTIVO en tu móvil



Envía **DOKANJUEGO** código logo o tono al **5757**

Ej: Envía DOKANJUEGO 1020 al 5757 para jugar al PRINCE OF PERSIA en tu móvil

LOS 20 MAS BAJADOS

54353	El chombo	Papi Chulo
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54391	Andy y Lucas	Son de amores
54368	David Civera	Bye bye
54387	Malena Gracia	Loca
59608	Eminem	8 mile
60570	Evanescence	Bring to life
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59168	Bob marley	No woman no cry
57005	Grito	Tarzan
59709	Beyonce	Crazy in love
60238	Metallica	Nothing Else Matters
65021	yeye	Paquito chocolatero
72107	DJ Sakin	Braveheart
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
59045	Mike oldfield	Tubular bells

Techno/Dance

53237	Universe
53221	Infected
53205	Samba adagio
53346	Mundian to bach ke
53009	Freestyler
53362	Giulia
53014	Ecuador
53199	On the move
61012	Breathe
53060	Cafe del mar
53252	Insomnia
53341	Tu es foutu
53262	Suburban train
53238	Space melodie
61005	Oxygen
53257	Never Again
61018	Enjoy The Silence
61048	Hey boy hey girl

Nacionales

54289	David Bisbal	Mienteme
54354	Dinio	Haciendo el amor
54326	Upa Dance	Sambame
54231	Juanes	A dios le pido
54355	Ricky Martin	Jaleo
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54180	Seguridad social	Chiquilla
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54133	Hombres G	Sufre mamon
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54291	David Bisbal	Digale
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54369	Oreja de V. Gogh	Puedes contar conmigo
54316	Cabra mecanica	No me llames iluso
54290	D. Bustamante	Dos hombres y un destino
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54208	Camela	Corazon indomable

Himnos

55058	Cara al sol
55024	H. de la Legion
68014	Hala Madrid
55011	Himno de Espana
68002	Cant del Barca
68030	100 Real Madrid
68004	Athletic de Bilbao
55022	Els segadors
55059	Asturias Patria...
68015	Real Sociedad
68001	Atletico de Madrid
55025	Partido Popular
55060	Guardia Civil
68026	We are the champions
68010	H. del Osasuna cf
55023	H. de Galicia
68003	H. del Betis
68020	H. del Zaragoza cf

SGAE SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMVAAM/ 513/09/2019

Envía **DOKAN** Código logo o tono al **5757**

Ej: Envía DOKAN 54133 al 5757 para tener SUFRE MAMÓN en tu móvil

03084	02279	01051 hora de comer!	06131	01022	01025
03520	03383	01164	03040	04012 MATRIX	27202
03091	20138 MARIA	18259 CENTRAL	30003	03112	01148 +18AÑOS
27000	21012	21019	16223 TROMPA	01160	03422

Polifónicas

Envía **DOKANPOLI** código logo o tono al **5757**

Ej: Envía DOKANPOLI 82004 al 5757 para tener la polifónica A DIOS LE PIDO en tu móvil

83599	Papi chulo	El chombo
83604	Loca	Malena Gracia
81690	Bye Bye	David Civera
83609	Ven ven ven	Sex bomb
83584	Bring me to life	Evanescence
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
80726	No woman no cry	Bob Marley
83188	Real Madrid	Himno oficial
80025	The Simpsons	Theme
80017	Mission Impossible	Film
80277	Nothing else matters	Metallica
80002	Lose Yourself	EMINEM
80293	Its my life	Bon Jovi
83578	Hasiendo el amor	Dinio
81684	Mundian to bach ke	Panjabi Mc
80043	The Terminator	Film
80269	Freestyler	Bomfunk MCs
83838	Negrito del Colacao	Anuncio
83837	Cocacola	Anuncio
83836	Heidi	Televisión
83834	La abeja maya	Televisión

83833	El jinete	Enrique Bunbury
83832	En blanco y negro	Barricada
83831	Litros de alcohol	Ramoncin
83830	La fuerza del corazon	Ainoha
83829	Something beautiful	Robbie Williams
83828	4 Minute warning	Mark Owen
80056	Insomnia	Faithless
83796	La madre de Jose	El canto del loco
82172	Barcelona	Himno oficial
80096	Pulp Fiction	Film
82004	A Dios le pido	Juanes
82835	Miénteme	D. Bisbal y E. Gadel
80001	In Da Club	50 Cent
80065	Friends	Theme
80472	Every breath you take	The Police
83642	No te escaparas	Hombres G
81685	Tu es foutu	In-grid
83607	Besa mi piel	Natalia
80014	James Bond	Film
80143	Pink Panther	Theme
81689	Rosas y espinas	David Bisbal
81687	Puedes contar conmigo	La oreja de Van Gogh
83658	Star Wars	John Williams

82284	Color Esperanza	Diego Torres
83290	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago
83228	Samba Adagio	Safri Duo
80298	Master of Puppets	Metallica
80045	Without Me	EMINEM
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
83797	Mas que nada	Tanga girls
83655	Thunders truck	ACDC
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83675	Flight 673	DJ Tiesto
80024	The Matrix	Film
83598	Mariposa traicionera	Mana
83585	Libertine	Kate Ryan
83650	Saint Anger	Metallica
82605	Es Una Lata El Trabajar	Luis Aguilé
80093	Equador	Sash
80174	The X Files	Theme
82440	Dime	Beth
82361	Chihuahua	Dj Bobo
81691	Jaleo	Ricky Martin
83580	Weekend	Scooter

LOGOS GIGANTES

75005
75009
75024
75203
75010
75157 CHÉ

IX SALÓN DEL MANGA

Por qué una persona espera con tantas ansias e ilusión la llegada de un salón?... Varias han sido las respuestas a esta pregunta, desde comprar material que en tu ciudad no puedes encontrar o bien cómics que no han sido publicados en nuestro país y te gustan tanto, que no te importa en absoluto tenerlo en otro idioma aunque no te enteres de la misa la mitad. Pero no podemos olvidar otras alternativas como la de volver a ver a esos amigos que te hiciste en otro salón anterior y lucir junto con ellos ese disfraz que te has estado currando durante todo el año , sin pasar de comprar el fanzine que habéis realizado en grupo y que con tanta ilusión habéis puesto a la venta con la esperanza a lo mejor de que alguna editorial repare en tu trabajo y consigas publicar algo algún día como un gran profesional. Pues a día 24 de octubre del año 2003, por fin ha llegado la tan esperada IX edición del Salón del Manga en la ciudad de Barcelona, concentrado como siempre en la Farga de L´Hospitalet, y digo esperado no sólo por todos los motivos que antes he mencionado, sino porque **Ficomic** ha mirado por todos los fanáticos del manga y este año el salón ha contado con un espacio de 8000 metros cuadrados, a diferencia de los 5260 con los que contó el año pasado, es decir, toda la Farga en su totalidad fue transformada para el Salón.

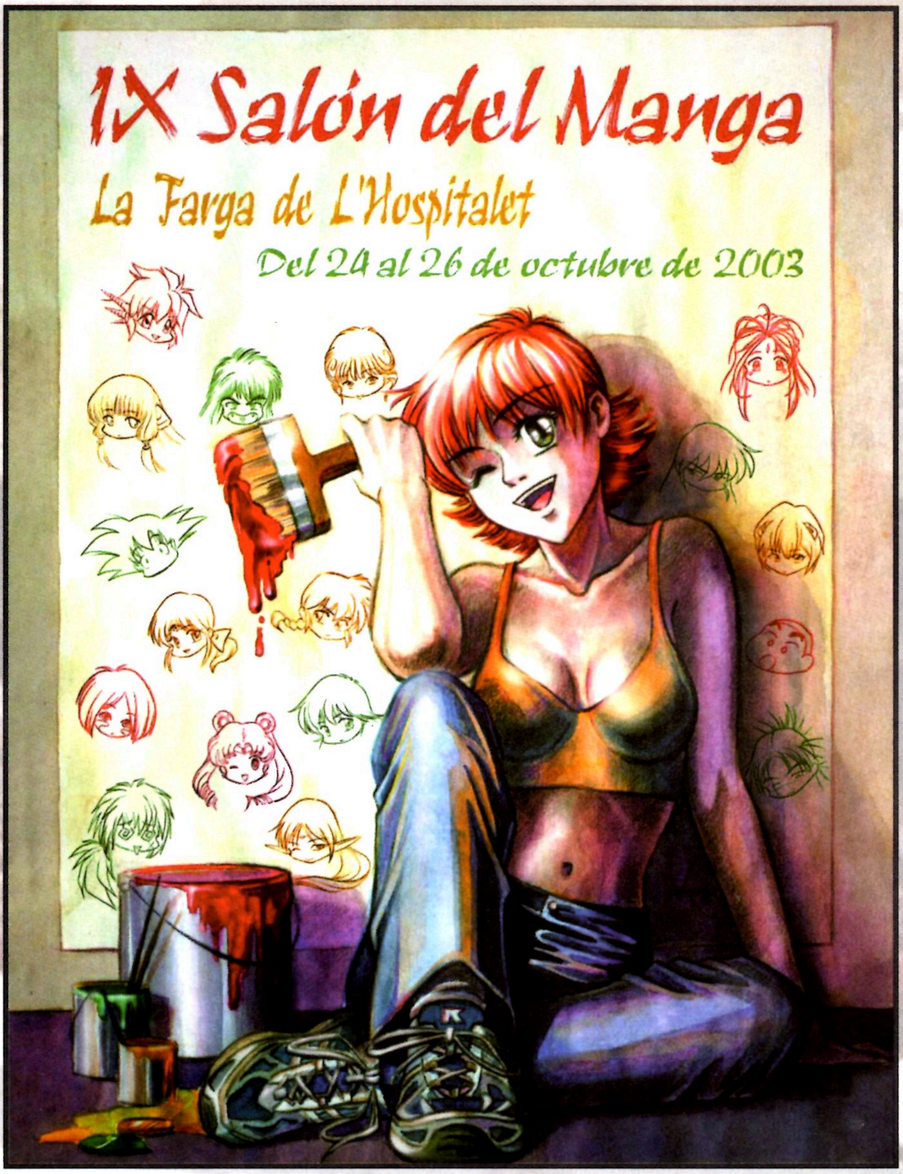
El espacio este año fue bien utilizado, la cantidad de stands mayor y las tiendas que los ocupaban más variadas puesto que incluso algunos provenían de Francia. La escuela Joso, Glénat, Planeta, 3xl.net, el consulado general de Japón eran otros de los presentes, y no olvidemos la biblioteca manga y el taller de pintar maquetas con una pequeña exposición de lo que se puede llegar a hacer, o la isla de Upper Deck Europe, donde podías conocer el juego de *Yugi Oh!* e incluso aprender a jugar.

Otra actividad fija en todo Salón del Manga es la sala de proyecciones, cuyos espectadores pudieron disfrutar de *Chobits, Onegai Teacher, Legend of Basara, Lupin goodbye for liberty, DNAngel, Fushigi Yuki Eikoden, Detective Ninja Scroll TV serie* y muchísimas novedades más. El apartado de Cultura Japonesa fue muy interesante, ya que nos sorprendieron con diversas muestras de artes y cultura japonesa. Todas las actividades corren a cargo de la **Asociación Cultural Wa Rei Ryu**, fundada en 1986 y dedicada al









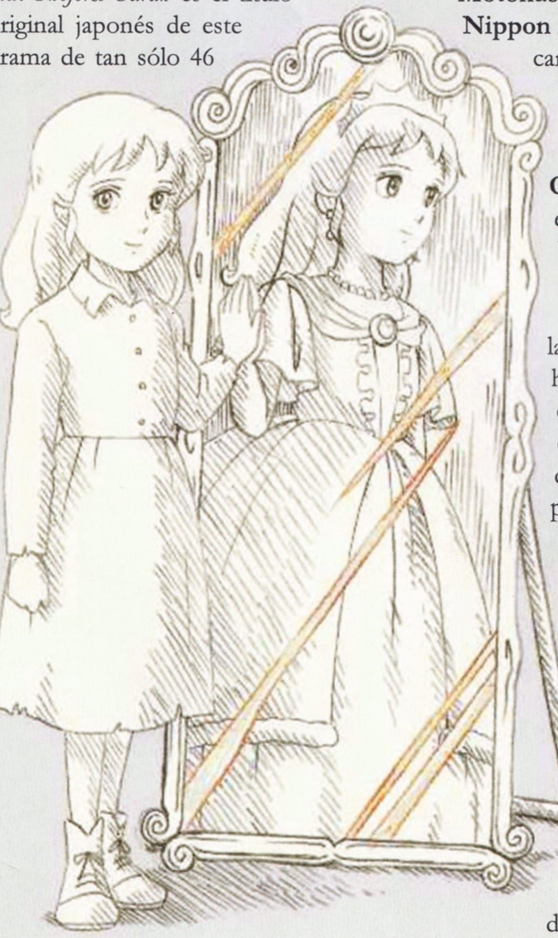
estudio, investigación y práctica de las artes tradicionales y de la cultura ancestral japonesa (Wa significa armonía, Rei cortesía y Ryu algo así como escuela, clan o familia). Durante los tres días que dura lo que es el Salón del Manga, los miembros de esta escuela deleitaron a los asistentes al recinto con demostraciones de artes marciales y otros aspectos de la cultura japonesa, en el espacio dedicado a esta asociación que se encontraba en el Área Comercial donde se exponían armaduras, utensilios, etc., además de realizar demostraciones de sumi-e, cerámica, pirografía, montaje de armas de época, shôdo, caligrafía y muestra de arte japonés. Y hablando ya del país en cuestión, deciros que esta vez el invitado especial fue **Yutaka Izubuchi**, diseñador de personajes (como por ejemplo de los diseños mecánicos de *Gundam* o *Patlabor*, y director y creador de *Rahxephon* (serie y película)). ¿Os acordáis de Operación Friki? Pues también tuvo protagonismo este año ya que las ganadoras del año pasado (Lydia Cuestas, Pilar Giménez y Marta Mateo), que ahora son conocidas por el nombre de "**Charm**", presentaron en directo su disco "*Konichiwa!*" que recopila las canciones favoritas de los fanáticos de las bandas sonoras de los animes cantadas tanto en español como en japonés (y del que tuvisteis una pequeña muestra en el CD de la **Dokan** número 61 con la canción de "*1/3 de puro amor*" de la serie de *Runouri Kenshin*), demostrando su talento en el escenario en vivo y en directo. Y para ir concluyendo, vamos a añadir algo nuevo al artículo reseña del salón, incluyendo un pequeño trocito de él dedicado a la dibujante que realizó el cartel de este año, **Raquel Peinado**, y otro pedacito a una persona que ya forma parte del salón como algo imprescindible, **Sara** la mujer de megafonía, la alegría del salón. **Raquel Peinado**, estudiante de Bellas Artes, concretamente en la especialidad de audiovisuales ya que no había nada dedicado a la ilustración o el cómic, y la pintura a base de manchas sin sentido no le inspiraba demasiado. Le gusta dibujar desde siempre, la televisión ha tenido mucho que ver sobre todo *Candy Candy* y *Oliver y Benji*. Se considera autodidacta, y aunque haya participado en este concurso, no sólo le gusta el manga, es una persona que no se cierra al cómic de otros países como es el caso de los cómics de autores como **Barbucci, Frank Miler** o **Juanjo Guarnido**. Es la primera vez que participaba en este tipo de concurso, quería hacer algo, marcarse un plazo, como un reto personal, y su alegría al conocer el resultado fue muy grande, pero más que por el premio, es por el hecho de poder representar un evento como es el salón con uno de sus dibujos.

Curiosidades: Las técnicas utilizadas para la realización del cartel, son acuarela, lápices de colores y algo de photoshop para retocar y darle el punto justo. Los sd´s y la chica están realizados por separado y unidos después hasta llegar a convertirse en el cartel que todos habéis podido contemplar. Puede que os preguntéis el porqué de esa brocha tan enorme para dibujar unos sd´s con una línea tan fina, pues el hecho es que esa brocha iba destinada al título que originalmente puso **Raquel** en el Cartel, antes que los de **Ficomic** lo retocaran para el salón. La idea que tenía intención de hacer en un comienzo no era para nada la que resultó al final. Nada más, otro salón más que ha pasado y que tuvo un éxito rotundo debido a la gran cantidad de personas (tantas que tuvieron que cerrar las puertas y controlar a la gente), lo dicho, un exitazo... será difícil de superar. Esperemos a ver.

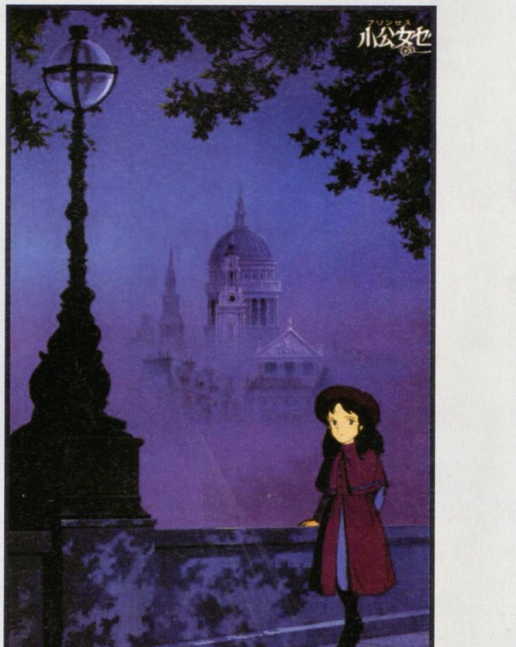
Un saludo
Laura P. "Palmer"

Princesa SARA

Un mes más en la sección de Anime Clásico vamos a rescatar del olvido una serie de animación japonesa basada en una novela infantil/juvenil clásica. Concretamente os hablaré de "*A little Princess*" de la escritora **Frances Hodgson Burnett,** obra más conocida por aquí como *Princesa Sara* o *La princesita*. *Shôjôko Sarah* es el título original japonés de este drama de tan sólo 46 episodios, el cual fue producido por la archiconocida **Nippon Animation's World Masterpiece Theater** (WMT es una línea de series de animación televisivas de la **Nippon Animation** que comenzó su trabajo en 1974) y **Fuji TV.** En sus filas cuenta con personas sumamente importantes, el productor ejecutivo fue ni más ni menos que **Koichi Motohashi**, actual presidente de la **Nippon Animation**, el layout corrió a cargo de **Yasuji Mori**, uno de los pioneros de la animación japonesa, con una reputación comparable a las de **Osamu Tezuka** y **Rin Taro,** y en la música estuvo presente **Yasuo Higuchi** (*Gundam X, Phoenix 2772*…).



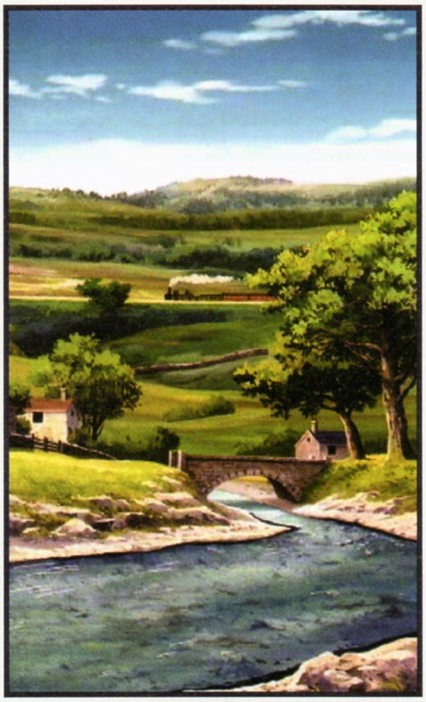
La pequeña Sara Crewe es la absoluta protagonista de esta historia. Es el tesoro más preciado de su adorado padre, el cual perdió a su esposa cuando su hija era aún una niña pequeña. Ha crecido en la India, pero pronto ingresará en una prestigiosa escuela de damas en Inglaterra. Un invierno de 1885, Sara ingresa en un seminario de Londres y Ralph Crewe vuelve a la India donde tiene pendientes asuntos muy importantes. La directora del colegio es Miss Minchin, una vieja solterona, altiva y dura que siempre está preocupada por la reputación de su escuela y de su status financiero. Su hermana menor, Miss Amelia le ayuda a llevar el negocio, pero a pesar de ser muy amistosa y amable vive a la sombra de su dominante hermana. Las niñas con padres ricos siempre son huéspedes agasajados, el padre de Sara es uno de ellos, así que en un principio se muestra encantada de tener una nueva alumna ejemplar para el Seminario. Sin embargo, y a causa de un malentendido, Miss Minchin sufre una humillación delante de toda la clase, por lo que pasa a odiar profundamente a la recién llegada. El padre de nuestra protagonista es más rico que los otros progenitores y su hija viste siempre los más caros y elegantes





vestidos, en la escuela tiene incluso su propio carruaje y una habitación y una doncella para ella sola. Rápidamente su belleza y posesiones son causa de envidia y admiración entre sus compañeras. Lavinia, la alumna mayor de la clase y anterior favorita de la profesora, se convierte en su peor pesadilla. Envidia todas sus comodidades y pertenencias y una y otra vez intenta poner a todas en su contra, le apoda despectivamente "la princesita"

Pronto, la hasta ahora idílica vida de Sara dará un cambio radical. El día de su cumpleaños, mientras celebra una gran fiesta en su honor, recibe la inesperada noticia de la ruina y muerte de su padre. Una fiesta en la que la directora había invertido una fortuna pensando que luego todo ese dinero le iba a ser devuelto con creces… ¡Ahora nunca lo recuperará! Sara está sola, no tiene un penique, y con el fallecimiento de su padre no queda nadie en el mundo que pueda hacerse cargo de ella y costear su educación. Miss Minchin aprovecha la oportunidad para mostrarle todo su odio y rencor. Alegando una gran caridad y bondad hace de ella una sirvienta de la escuela, al igual que Becky, una pobre niña que necesita desesperadamente el dinero para mantener a su familia. Ella, que jamás había pasado necesidades, que no conocía el frío, el hambre o la pobreza, desde ese fatídico día tiene que trabajar muy duro para ganarse el alojamiento y el poco alimento que le dan. Aunque Miss Minchin y Lavinia son más duras y despiadadas que nunca, por suerte también hay alumnas que la ayudan, sobre todo las personas del servicio como Becky o Peter, un niño que conduce el carruaje.



Muchos otakus podrían comparar las aventuras y calamidades de Sara con las que vive Candy de la serie homónima, pero ambos personajes son muy diferentes, la princesita no tiene la energía, vitalidad y picardía de Candy, es siempre dulce, pacífica y tranquila ¡A veces tanta pasividad te altera los nervios! El final de la historia no os lo voy a desvelar, porque desde hace unas semanas el **Canal Popular** la está emitiendo todas las tardes a las 17.30 dentro de su programación infantil. Eso sí, os puedo adelantar que es un final feliz, Sara vuelve a recuperar su posición de antaño e incluso logra una hermana.

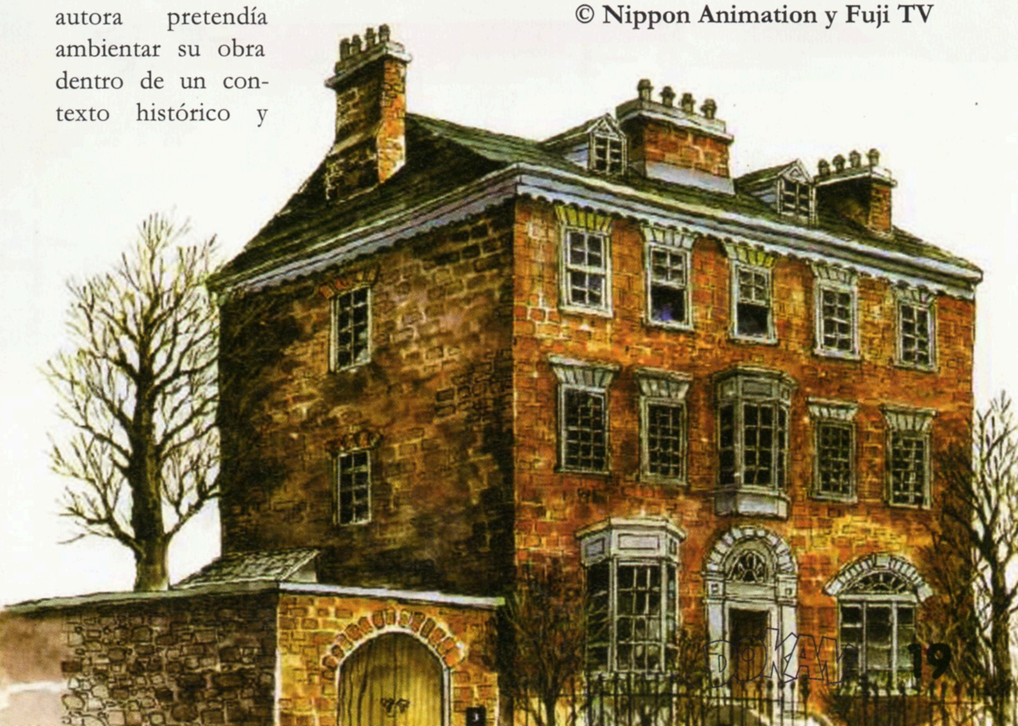
No puedo acabar este artículo sin comentaros que la autora pretendía ambientar su obra dentro de un contexto histórico y



denunciar un hecho bien conocido, como fue la durísima e inhumana situación de los niños trabajadores de las clases sociales bajas en el siglo XIX. Niños pobres que trabajaban para mantener a toda su familia realizando trabajos durísimos y jornadas laborales de hasta 15 horas diarias muy mal remuneradas. Si podéis sintonizar el dial del **Canal Popular** os recomiendo que echéis un vistazo a este anime teniendo este hecho muy en cuenta, seguro que os ayuda a ver las cosas desde otro punto de vista.

¡Hasta el próximo número!

Ryoko



COMIC PARTY

こみっくパーティー

COMIC PARTY



C*omic Party* es un anime de tan sólo 13 episodios. Divertido, ameno, apto para todos los públicos y que además nos enseña todo lo necesario para convertirnos en unos fanzineros de provecho. ¿Te gusta leer fanzines y siempre te ha ilusionado tener uno propio? ¿Qué te parecería participar en una publicación donde mostrar al mundo tus dibujos o tus artículos? ¡No busques más! Ahora con *Comic Party* vas a saber todos los entresijos de este apasionante mundillo, cómo se maqueta, cómo se publicita, se distribuye, se vende… Algunos lectores encontraréis cierta similitud entre la mítica *Otaku no Video* y este anime de ambiente estudiantil, aunque en *ONV* la acción nos mostraba el mundo del manga y el anime desde la vista de unos jóvenes, y su evolución desde estudiantes normales y corrientes hasta convertirse en OTA-KINGS. Sin embargo, esta serie es…¡El mundo de los fanzines y dojinshis como jamás lo habías imaginado!

El origen de todo

Muchos otakus se sorprenden al saber que originalmente *Comic Party* fue un videojuego de temática hentai, así que antes de centrarnos en el argumento será mejor que os aclare un poco los orígenes de todo esto… A partir del año 1995, en Japón empezaron a triunfar los videojuegos de simulación de amor o ligue (o LSG); probablemente el más famoso sea *Tokimeki Memorial*, aunque también son muy conocidos *Kakyusei* o *To Heart*. *Pia Carrot* es uno de estos videojuegos y en su día se con-





virtió en uno de los más exitosos para PC. Debido a algunos problemas con **Cocktail Software**, sus tres creadores emigraron a la compañía **AQUAPLUS**. Su primer juego en esta compañía, **Comic Party: Windows Edit**, llamó de inmediato la atención del público, volviéndose un éxito rotundo dentro de los LSG's. También existe una versión para la videoconsola **Dream Cast**.

AQUAPLUS, con la colaboración de **KSS** (Productores de ***To Heart***), decidió llevar ***Comic Party*** a la pequeña pantalla en forma de una comedia estudiantil que refleja el amplio mundo del dojinshi y sus enormes convenciones (algo así como los Salones del Manga que se realizan por toda España, pero únicamente dedicados a la venta de fanzines y dojinshis. En Japón son muy populares y concurridos). También cuenta con una posterior adaptación al manga que se publica en la revista **Dengeki Daiou**. La serie, dirigida por **Norihiko Sudoh** (director de ***Pokémon***) y adaptada por **Hiroshi Yamaguchi** (escritor en la versión anime de To Heart), se estrenó el 1 de abril del año pasado y terminó el 24 de junio, alcanzando un total de sólo 13 episodios. La animación es más que correcta, ideal para una serie de este tipo, con fondos muy coloridos, construcciones y calles muy fieles a las de Tokio. En ocasiones el uso de personajes en modo SD le da un mayor toque de comicidad a la serie. En cuanto al diseño de personajes, salta a la vista que el principal atractivo de la serie son las chicas protagonistas, cuyo diseño es muy fiel al del videojuego.



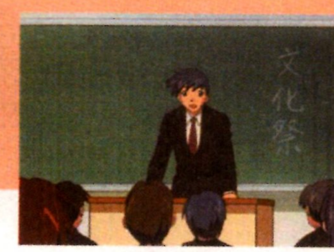




!FANZINEANDO QUE ES GERUNDIO!

Comic Party nos narra la vida de un chico normal y corriente llamado Kazuki Sendo, estudiante del último año de preparatoria, que ha llevado una vida tranquila los últimos meses, todo marcha bien en la escuela y aprobó su examen de admisión a la universidad. Sin embargo, todo cambia tras acompañar a su amigo Taishi a una convención de dojinshis, anime y videojuegos; ya









que acaba metido de los pies a la cabeza, convirtiéndose en un dibujante de parodias de conocidos manga. La historia (tras un sueño extraño que tiene el protagonista) da comienzo una mañana en la que Taishi reúne a Kazuki y a Mizuki Takase (amiga de ambos) para visitar juntos un lugar que no les especifica. Ante la sorpresa de ambos, acaba llevándolos a Odiaba, donde se está celebrando una importante convención de cómics.

Una vez allí, y debido a la multitud de otakus que visitan el festival, acaban separándose.

Mizuki no soporta el ambiente ni la gran cantidad de personas que se hallan allí congregadas, le parece extrañísimo ver a miles de personas apretadas, empujándose y desesperadas por conseguir material. El hecho es que Kazuki queda fascinado por este mundillo y enseguida se interesa por la gran venta y promoción de los Dojinshi, y por los distintos clubs de dibujantes que hay. Tras conocer a Yuu Inagawa (una auto-

ra de dojinshis) decide crear el suyo propio. Este nuevo mundo no le gusta demasiado a Mizuki, que además de ser su compañera de clase es algo así como su seminovia, y en más de una ocasión trata de hacerle ver lo "raritos" que son sus nuevos amigos.

¡Sin embargo nada parece capaz de apartar a Kazuki de su nueva afición! Trabajará muy duro para conseguir hacer algo decente, y cuando acaba su primer dojinshi se lanza a una convención como vendedor. Por desgracia, las ventas son muy escasas pero consigue una fan. En este evento conoce a Aya Hasebe, con la que comparte el stand, una chica tímida y una dibujante con mucho talento. Debido a que su dibujo y sus historias son diferentes al resto y poco comerciales, su club no posee la popularidad que quisiera.

Pronto se crea una rivalidad entre nuestro protagonista y Eimi Oba, una creadora de dojinshis muy conocida por los fans que se lleva fatal con Yuu. Eimi es la líder del club que se ha mantenido en el número uno en ventas de Dojinshi; cree firmemente que el valor de éstos radica únicamente en sus ventas, por lo que busca cualquier oportunidad para probar su habilidad como vendedora. A pesar de su éxito, Eimi no tiene mucha facilidad para comunicarse con gente que no está interesada en el manga.

Tras su primera experiencia detrás un stand, Kazuki se encuentra con varios problemas. El más importante es la falta de dinero que necesita para su nueva afición. Imprimir y realizar estas cosas no sale barato y ya ni hablemos de lo caro que resulta alquilar un stand (aunque sea compartido) por lo que decide buscar un empleo a media jornada.

Al final encuentra trabajo en una cafetería de cosplay (los camareros van disfrazados), donde conoce a Reiko Haga, una de sus compañeras, y enseguida se hacen muy amigos. Esta alegre chica es una gran aficionada al Cosplay de personajes de videojuegos de lucha, además con su grupo de amigas se encarga de publicar algunos dojinshi de temática shôjo. A causa de sus aficiones, le es muy difícil conseguir novio, algo que la altera mucho.

No os creáis que ahí se terminan los problemas, sus notas caen vertiginosamente, ya que le cuesta separar su nueva afición del resto de su vida "normal". Su amigo Taishi siempre le aconseja que no ha de vivir las 24 horas del día por y para su nueva afición y, naturalmente, Mizuki acaba desconfiando más, si cabe, de los otakus y sus aficiones.

El argumento de la serie es bastante simple, y es así, de una manera natural y sencilla como nos muestra la forma en la que nuestra afición se vive en Japón. Viéndolo puedes darte cuenta de lo muy diferente que es ser japonés y estar metido en este mundillo. Allí además de ser un hobbie como otro cualquiera, la cosa se vive con mucha intensidad. Es de cajón que aquí jamás será posible un salón únicamente dedicado a publicaciones caseras de fans para fans. Sin embargo, allí se celebran muy asiduamente y, sin lugar a dudas, el más importante es el **Comicket** (la abreviación de Comic y Market).

Si te interesa pasar un buen rato con las aventuras y desventuras de Kazuki estás de enhorabuena, ya que este mismo año **Jonu Video** ha sacado la serie en tres DVD´s en perfecto castellano. A ver si te animas y, siguiendo el ejemplo del protagonista, creas tu propia publicación amateur para venderla en los diferentes salones que se celebran en toda España. ¡Ya nos contarás!



Ryoko

Historia de Japón:

Periodo Taisho

Tras el importante periodo Meiji, ahora nos vamos a centrar en el periodo siguiente, el denominado periodo Taisho, con el que entramos en el siglo XX. Este periodo resultó ser extremadamente corto, sólo abarca de 1912 a 1926, año en el que subió al poder el emperador Hirohito y del cual hablaremos más tarde.

En este momento Japón ya era una sociedad moderna, industrializada y muy urbanizada, en la que se llegó a completar un total de más de cincuenta y cinco millones de habitantes, y al mismo tiempo, fue ahora cuando los japoneses comenzaron a alimentar un profundo sentimiento nacionalista, que incluso aumentó durante la década de los años 20 dentro de la sociedad debido a su sistema de conscripción y de identificación entre estado y familia.

A todo esto viene a unirse el hecho de que durante el periodo Meiji habían ido surgiendo nuevos grupos sociales como los burgueses superiores, dirigentes de partidos políticos, grupos de interés capitalistas, grandes terratenientes y la burocracia militar. Pero al mismo tiempo, potenciados por la situación económica existente, surgieron grandes bolsas de desempleo que provocaron el surgimiento de otros grupos como los relacionados con los sindicatos, partidos políticos y asociaciones de masas que se valían del uso de los medios de comunicación de masas. Aunque estos partidos políticos de los que hablamos ni eran democráticos, ni muy representativos, sus características principales son el conservadurismo general, un notable favoritismo hacia los intereses civiles en lugar de los militares, surgieron los partidos de izquierdas, socialistas y comunistas que tuvieron una rápida radicalización y se favorece el sufragio universal masculino.

Podemos decir que se trató de un periodo relativamente democrático, o mejor dicho, tuvo rasgos que lo anuncian, pero que se truncó en el periodo siguiente, cuando se avanzó hacia un fuerte militarismo, que derivó en las trágicas consecuencias que todos conocemos, ya en la Segunda Guerra Mundial.

Este periodo se vio envuelto en las consecuencias derivadas de la Primera Guerra Mundial, en 1914, y aunque nos pudiera parecer que esta guerra tan lejana (geográficamente hablando), no podía afectar a Japón, lo cierto es que sí tuvo consecuencias tanto en lo social como en lo económico.

Al contrario de lo que generalmente se cree, Japón sí intervino en la Guerra, y lo hizo del lado de Inglaterra, aunque

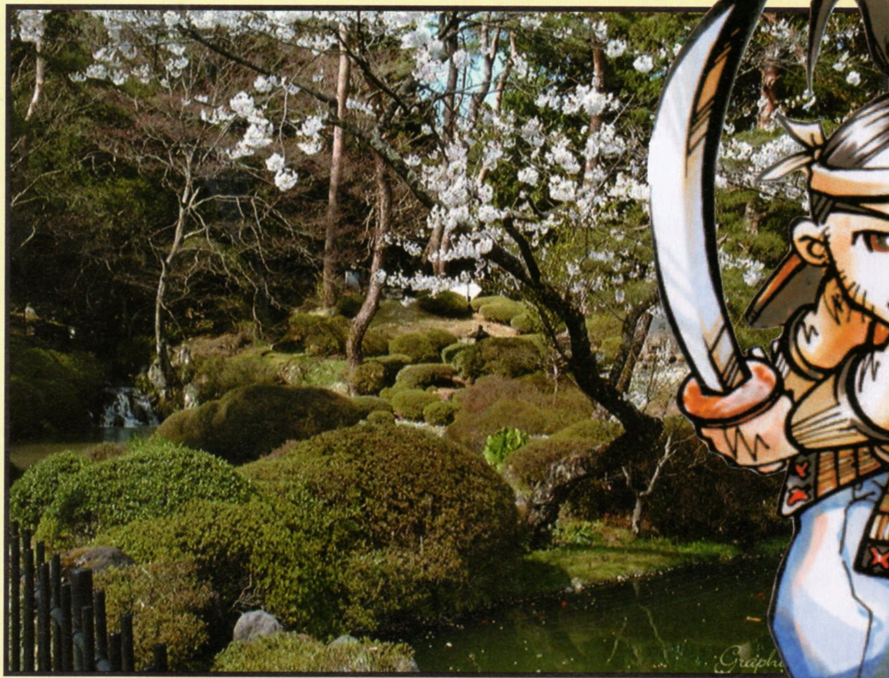




decidió no intervenir directamente cuando se ocuparon las posesiones alemanas tanto de Shandong y el Pacífico Sur.

Los japoneses empezaron la producción de materiales bélicos destinados al conflicto bélico debido a su buena posición económica; gracias a esto Japón pudo abrir nuevos mercados en Europa y la propia Asia, y es que no debemos olvidar las consecuencias de la guerra chino-japonesa, cuya victoria quedó en manos japonesas, lo que hizo que Shangai se llenara de fábricas con capital japonés. Además, Japón comenzó a convertirse en una potencia naviera, debido a que los puertos y astilleros estaban creciendo a lo que se unió el hecho de que por fin la deuda externa que sufría el país había sido superada gracias a que las exportaciones habían aumentado, superando incluso a las importaciones.

Sin embargo, este buen momento no duraría mucho, y comenzaron a aumentarse los precios. Las exportaciones que habían aumentado unos años antes, dieron paso, al terminar la Guerra a que de nuevo éstas decayesen, dando paso a unos precios a la baja que





provocaron que las empresas tuvieran que incrementar sus inversiones y la productividad también, para no perder la competitividad en los modernos sectores. Pero esto provocó que entre los sectores modernos y tradicionales hubiera una diferencia salarial muy importante. En esta época hubo una tendencia a formar modernos oligopolios, tras los que siguen las empresas familiares que llegaron a tener gran importancia, incluso hoy. Todo esto, cómo no, tuvo sus consecuencias de la misma manera en lo político y en lo social; porque los grupos rurales, hartos de que a causa del sistema electoral obtuviesen un insignificante poder, se pusieron del lado de los militares para aumentar así su poder político. Consiguieron que los militares se convirtieran en sus protectores, y a la vez en sus portavoces. En lo económico, seguía existiendo un número ilimitado de mano de obra barata, producida por la eficacia técnica de la maquinaria moderna. Lo que se denomina el Mercado Doméstico fue creciendo poco a poco debido a la escasa productividad y los bajísimos ingresos de la población.

En el sector político, este periodo fue de tendencias liberales, lo que provocó que hubiera una expectativa de abandono del sistema intervencionista. Lo que ocurrió es que en Japón había una falta de creencia hacia su propio gobierno, hacia la forma de dirigir la economía y el país. Esto se vio provocado por la inflación que se produjo en 1918, y que llevó a una serie de huelgas y disturbios por todo el país.

A causa de esto se cambió el gobierno burocrático, que fue el responsable de toda esta situación, por un gabinete que se vio encabezado por un comunero que, a su vez, dirigía un partido político. Su nombre fue Hara Kei, y supo maniobrar los intereses, tanto burocráticos como militares, debido a que estaban notablemente enfrentados, por lo que se esforzó por favorecer un punto de vista más popular y representativo. Gracias a él, Japón entró en las tendencias internacionales, pero no duró mucho, ya que, en 1921, fue asesinado.

Fue también en 1921, cuando se produjo una huelga de importante crudeza, la de los trabajadores portuarios, pero también hubo muchas otras igualmente importantes, del mismo modo que hubo disputas entre propietarios y los arrendatarios de sus tierras. Estos últimos se unieron en sindicatos para intentar mejorar su precaria situación. Gracias a la importación del arroz de Corea y Taiwan se pudieron bajar los precios y ayudar así a los granjeros, los cuales, durante la guerra, se habían visto obligados a trabajar en las industrias; de este modo, cuando tuvieron que volver a sus trabajos en el campo, exigían mayores beneficios. Esta lucha iniciada por los arrendatarios en 1921, para que se bajase la renta, se consolidó en 1926 con la creación del Partido de los Arrendatarios de Japón, que era de marcada tendencia izquierdista.

Esta crisis económica que se dio durante la década de los 20, se vio favorecida por el terremoto que asoló Tokio en 1923; ya que agravó más si cabe la crisis existente, debido a los costes que iban a generar la reconstrucción de la ciudad. Por ellos muchos afectados, no tenían la economía suficiente para poder recibir préstamos destinados a la reconstrucción (también llamados "pagarés sísmicos"), por lo que se dio cierta inestabilidad en este sentido.

Esto debilitó las carteras bancarias, ya que los bancos que lo tenían, dependían de las decisiones de los burócratas del gobierno. En cambio, algunos otros bancos, dieron créditos a clientes con los que ya se habían comprometido a recibir comisiones. Esta situación llevó a Japón a una grave crisis que hizo que entrase en la "Gran Depresión", dos años antes que el resto del mundo, con el conocido "Crack del 29" de la Bolsa de Nueva York.



Esta precoz crisis, hizo que la industria se uniese a las empresas familiares que lograron sobrevivir a la crisis; por lo que, a finales de los años 20, la economía no tenía nada que ver con la de principios de la guerra.

Fue en esta Era Taisho, cuando llegó el poder económico y se generaron las industrias eléctricas, químicas y metalúrgicas. En esta última se produjo un alejamiento de los dos estratos económicos del país; al crearse los oligopolios y los trusts, hubo un descontento tanto político como económico que nutriría a la clase política y que produjo múltiples disturbios en la siguiente década.

En estos años, las artes más favorecidas fueron las letras. Hubo autores que hicieron adaptaciones de historias de ficción del periodo Tokugawa; mientras que en otros, hicieron traducciones y versiones de novelas sobre política inglesa. Fue durante la última década del periodo Meiji, cuando empezaron a escribirse obras, consideradas hoy como clásicos en la literatura japonesa moderna, y encontramos dos ejemplos de ello: Mori Egai (1862-1922) y Natsume Seseki (1867-1916). El primero, Mori, estudió medicina y combinó la literatura con su carrera militar. Era aficionado a escribir poesía, y más todavía por la ficción testimonial, en la que combinaba la sensibilidad japonesa con los valores y virtudes feudales. Soseki, fue el sucesor de Lafcadio Hearn, en el puesto de especialista de Literatura Inglesa en la Universidad Imperial de Tokio. Esto hizo que tuviese que estudiar en Londres, pero pronto se decantaría por sus raíces literarias tanto japonesas como chinas; por lo que en 1907, dejó su puesto en la Universidad para editar la página literaria del periódico "Asashi", donde publicó sus novelas por entregas. Al morir dejó unas increíbles obras narrativas sobre los cambios psicológicos y espirituales de su cultura en esta transición, tenía una visión escéptica de la sociedad contemporánea. Los pintores de aún Periodo Meiji, aprendieron de los artistas holandeses e italianos, los principios del arte figurativo. La unión de la tecnología y el arte, ya en el periodo Taisho, tuvo como fruto una escuela pictórica llamada "Nihonga", literalmente "Pintura Japonesa".

En la Música, también hubo especialistas occidentales, que hicieron cancioneros con textos para las escuelas públicas, como "La Oda a las Luciérnagas", procedente de una melodía norteamericana.

Al final de la Primera Guerra Mundial, llegó una nueva ola de influencias culturales, en la Universidad Imperial de Tokio se creó el Shinjinkai o Sociedad del Hombre Nuevo a finales de 1918. En ella se revivieron los personajes atrevidos de la élite culta, el promotor fue Yoshino Sakuzo, que era profesor en la Universidad y un líder intelectual en la Democracia Taisho.

Al reconstruir Tokio del devastador terremoto de 1923, se destruyeron algunos elementos y símbolos culturales de la antigua ciudad, por lo que se vio más el cambio producido por las novedades.

La cultura popular incorporó aspectos más superficiales con otros más profundos de la occidentalización. Se crearon salas de baile, cines, cafés... todos ellos muy llamativos para los más jóvenes, y éstos fueron los que crearon una nueva jerga estudiantil con múltiples neologismos. También los medios de comunicación se desarrollaron, como la prensa metropolitana; se crearon nuevos periódicos; y gracias a éstos se vio el gran distanciamiento existente entre lo urbano y lo rural. También hubo escritos reformistas, tanto radicales como sociales, que surgieron en esta época, a lo que ayudó la influencia de la Rusia Post-Revolucionaria y de la China Revolucionaria. Debido a ello, los burócratas del Ministerio del Interior, se empezaron a preocupar por esta situación, por lo que la "División de Problemas Sociales" puso cartas en el asunto y se quiso adelantar por medio de una legislación que incluyese leyes laborales y fabriles. Pero los que se vieron afectados por ella, dijeron que así nunca se obtendrían las innovaciones necesarias; pero las legislaciones laborales serán tardías en llegar y aplicarse.

La respuesta gubernamental llegó en 1925, con el Sufragio Universal Masculino, que daba derecho a voto a los varones mayores de 25 años. En 1928 se llegó a los 12 millones de votos. En contraposición, en 1925, se creó el Acta para la Preservación de la Paz, por la que se quería crear una fuerza especial de policía para controlar los "pensamientos peligrosos", con penas y sanciones para los que se uniesen a grupos u organizaciones en contra de la propiedad privada o del Estado Nacional. En 1928, se reforzó esta acta por medio de castigos para los crímenes en contra del Estado, dándose redadas contra los comunistas o sospechosos de serlo y que produjo un gran golpe para la izquierda, del que ni siquiera tras la Segunda Guerra Mundial se recuperaría.

Zahira Moreno
Cristina Tajada



CONAN

by Roy Thomas y Barry Windsor Smith

En los años treinta, **Robert Edwin Howard** publica una serie de novelas pulp protagonizadas por un singular personaje: Conan. Este antihéroe, con su particular pseudo código de honor, desarrolla sus aventuras en la Edad Hyborea, un mundo antiguo marcado por la magia y donde la valía de hombre se mide por su habilidad con la espada.

Durante los años sesenta, se volvió a publicar de nuevo la obra de **Howard** junto a la de otros escritores que se encargaron de continuar las aventuras de *Conan El Cimmerio*, todo ello acompañado por las extraordinarias portadas pintadas de **Frank Frazetta,** lo que revitalizó el interés por el personaje. **Howard,** antes de morir (se suicidó a los 30 años), había dejado una serie de anotaciones detallando claramente las directrices de desarrollo de su personaje: pasar de bárbaro a rey tras pasar por infinidad de puestos intermedios, y tal como se describe la Edad Hyborea, no habrá mucha diferencia entre un ladrón, un pirata o un rey.

A finales de los años 60, la editorial **Marvel** comienza a plantearse el diversificar su oferta editorial y editar cómics que no estén directamente relacionados con el género superheroico. Tras barajar varias ideas sobre distintas adaptaciones literarias, se opta por *Conan*. Los derechos de *Conan* son bastante caros para lo que un cómic puede afrontar, así que se intentan recortar gastos en el equipo creativo (sobre todo en el apartado gráfico). **Roy Thomas**, editor en jefe de la editorial, curtido guionista y artífice de la compra de los derechos, decide encargarse de pasar los relatos de **Howard** a las dos dimensiones. Para los lápices se elige a un joven británico con apenas experiencia: **Barry Windor Smith**.

De esta manera, en octubre de 1970 aparece en los quioscos, con un inicio un tanto dubitativo, debido a la novedad de publicar un cómic de unas características tan distintas a lo que el público estaba acostumbrado. Por esa razón, **Barry Smith** viste al bárbaro con una especie de uniforme que consiste en un casco con cuernos y un gran medallón que





cuelga de su cuello. Los guiones de **Roy Thomas** también empiezan describiendo a Conan casi como un superhombre, aunque conforme avanzan los números y la serie se vaya asentando, el personaje será un fiel reflejo a lo que **Howard** escribió. Pronto **Roy Thomas** comienza a intercalar entre sus historias adaptaciones con su particular estilo de los relatos originales del propio **Howard**, captando lo más relevante y lo que mejor podía funcionar en el cómic, como la magia, la brutalidad o el carácter de la condición humana. Es incluso capaz de adaptar textos poéticos con gran habilidad. Conan es un bárbaro sencillo, inculto y brutal que vaga por un mundo primitivo habitado por arcanos hechiceros, monstruos, fantasmas y cualquier clase de criatura, pero sobre todo habitado por hombres. Cimmeria, un pequeño reino guerrero del norte, es el lugar de nacimiento de Conan que le imprimió sus dotes como guerrero y su rudeza. Su continuo deambular lo hacen desempeñar "labores" variopintas como ladrón, pirata o nómada del desierto para llegar a convertirse finalmente en rey. **Thomas** y **Smith** nos presentan diferentes personajes secundarios que ayudan a definir la personalidad de Conan, algunos serán "fijos" de la serie como Red Sonja, el príncipe Yezdigerd, Jena o Fagnir. **Thomas** es un escritor experimentado y desarrolla con acierto el paulatino devenir del cimmerio. Se encargó durante varios años (y varias colecciones) de relatar sus aventuras con acierto y sin llegar a cansar al público. Sin embargo, lo que destaca sobremanera es el proceso evolutivo de **Barry Windor Smith**. Comienza con un dibujo bastante pobre, basado exclusivamente en la obra del excelente dibujante **Jack Kirby**. Su story-telling es muy confuso y sólo los textos de **Thomas** hacen que la obra tome cierta coherencia al principio. Pero a cada número **Smith** mejora considerablemente, parece que en cada número aprende algo nuevo, descubriendo poco a poco una manera de narrar y dibujar propia, que a la postre le consagraría como un auténtico genio del lápiz. La burda copia va dando paso a un modo de dibujar estilizado, lleno de bellos detalles en cada ocasión que el guión le proporciona, como ornamentadas armaduras, increíbles joyas o ciudades de construcciones imposibles. El dibujo de **Smith** acaba inspirándose claramente en el Prerrafaelismo inglés del siglo XIX y al Art Noveau francés, llenando sus dibujos de escenarios fantásticos y detalles asombrosos. Nunca las ciudades de la Era Hyborea serán más delicadas y bellas, coronadas de esbeltas torres, protegidas con imponentes castillos y adornadas con preciosos jardines. El Conan de **BWS** es joven y no tan musculado como la imagen que posteriormente se haría popular, hecho que lo convierte en un tipo ágil con una figura estilizada, pese a su salvajismo durante la lucha.

Para culminar esta gloriosa etapa, **Thomas** y **Smith** realizaron su trabajo definitivo sobre el personaje: *Clavos Rojos*. **Thomas** adapta un relato largo de **Howard** en sesenta páginas llenas de virtuosismo y detalle por obra y gracia del lápiz de **Smith**. En la historia, Conan y la bella pirata Valeria encuentran una extraña ciudad en apariencia abandonada, ubicada en un entorno desolador. Dentro se ven envueltos en





una guerra entre dos pueblos que se desarrolla en grandes salones y enormes pasillos. **Thomas** realiza un trabajo soberbio en los textos y **Smith** no se queda atrás, con un excelente ritmo narrativo y un lápiz virtuoso que se recrea en el detalle.

Todas las precauciones que tomó **Marvel** en el aspecto económico no impidió que la serie gozara de un tremendo éxito a lo largo de los años 70 y 80. A ***Conan El Bárbaro*** le siguieron la revista ***La Espada Salvaje de Conan,*** que se convertiría en la revista más longeva del mercado estadounidense y que surgió por la necesidad de contar historias en un mayor número de páginas y con un toque más adulto (prescindiendo del color). El éxito de Conan hizo que otras creaciones literarias de **Robert E. Howard** dieran el paso a las viñetas como *Red Sonja* o *Kull El Conquistador*, tanto dentro de la colección del **Cimmerio** como en sus propios títulos. Conan es el máximo representante de lo que más tarde se calificaría con la etiqueta de "Espada y Brujería" o "Fantasía heroica" y, durante más de una década, fue un éxito de ventas que llegó a competir por los primeros puestos de ventas de los cómics de superhéroes. **Thomas** y **Smith** además de producir un producto de éxito (que era lo que pretendía la editorial), llevan a comenzar un género nuevo dentro





del mundo del cómic que prosperó y que hoy en día todavía se observa su legado en otros campos.

BWS abandona la serie tras completar una veintena de números, pero, pese a lo que pueda parecer, no fue el fin de la serie. **Roy Thomas** continúo a los guiones y a **Smith** le siguió **Gil Kane**, un autor entonces ya consagrado, que tiempo atrás había propuesto a **Marvel** pasar las novelas de **Howard** al cómic. Pero si existe un autor largamente recordado y querido por los fans del personaje, que se encargó de la etapa más longeva del personaje, ése no es otro que el Gran **John Buscema**, que definiría la imagen definitiva del personaje que es la más conocida hoy en día.

ROY THOMAS

Roy Thomas nace en 1940, coleccionando desde pequeño cómics y escribiendo historias para fanzines. Muy joven comienza a trabajar para la entonces nueva editorial **Marvel,** donde realizaría diversas actividades; dando ideas a distintos artistas, coordinando colecciones, ayudando en labores editoriales y escribiendo guiones para aquellas series que empezaba **Stan Lee,** quien hasta la llegada de **Thomas** era el único guionista de la editorial. **Stan Lee**, tras desarrollar el concepto de unos personajes, por falta de tiempo o interés, tenía que dejar algunas series, que **Thomas** se encargaba de continuar convirtiéndolas en auténticos clásicos de la época. *El Increíble Hulk, Spider-Man, Doctor Extraño* o *Daredevil* fueron algunos títulos que escribió, pero de esta primera época destaca la formidable *Guerra Kree-Skrull*, una saga que se desarrolló en la colección de *Los Vengadores* y que contó con los lápices de Neal Adams. Más tarde **Stan Lee** le nombraría editor jefe de la editorial. A principios de los 70, abordó la adaptación de las novelas de **Robert E. Howard** sobre Conan. Durante los 70 se encarga de un gran número de colecciones dentro de **Marvel** como *Thor* o *Capitán América,* donde por fin pudo realizar historias con los personajes que leía en su infancia. También destaca el gran éxito editorial, tanto por su calidad como por sus abultados números de ventas, de la adaptación de **Star Wars**. En los 80 llega a **DC Comics,** donde escribe guiones para *Batman, Linterna Verde* o *JSA*. Con el tiempo acabaría regresando a **Marvel** e incluso a Conan, aunque el personaje se encontraba en horas bajas. Actualmente, su trabajo se centra en su revista **Alter Ego**, donde realiza estudios sobre cómics, dando muestras de sus grandes conocimientos del medio. También continúa colaborando puntualmente en la creación de cómics, como para la editorial española **Dude Comics**, donde publicó una adaptación de *Carmilla* con dibujos de **Isaac M. del Rivero**.

BARRY WINDSOR SMITH

Nace en Londres en 1949 y llega a los States a mediados de los setenta en plena expansión de la editorial **Marvel**. Al principio no pasa de ser un simple "imitador" de **Jack Kirby,** y pese a que su estilo apenas está consolidado, colabora en números de relleno para *X-Men, Daredevil* y *Los Vengadores*. A principios de los 70, **Roy Thomas** le encarga que desarrolle los lápices de una nueva serie apartada de los superhéroes: Conan. Con esta serie como inefable vitae, decide sumergirse de lleno en el mundo de la ilustración a través de pósters y portafolios. En 1984, vuelve a **Marvel** con una historia sobre *La Cosa* (personaje de los 4 Fantásticos) y colabora en varios títulos como *La Patrulla-X, Daredevil* e *Iron Man*. Es entonces cuando se encar-





ga de realizar otro gran éxito en su carrera: *Arma-X*, un serial sobre parte del pasado de Lobezno. **Valiant** será su próximo destino, donde colaborará para títulos como *Solar*, *Eternal Warrior* o *Archer and Amstrong*. A continuación, pasa a la editorial **Malibú** (que posteriormente sería absorvida por **Marvel**) y crea *Rune*. También trabaja para **Image** en un gran crossover, *Wildstorm Rising*, dibujando todas las portadas y algunos números. Tras ello, se embarca en un proyecto más personal para la editorial **Dark Horse** llamado *Storyteller*, que debido a diversos retrasos, poca aceptación del público y sumado al gran

formato, hace que no vea su continuidad más allá de unos pocos números. Ya en el 2000 trabaja para **Fantagraphics** publicando *Opus*, dos gruesos volúmenes con ilustraciones de su dilatada carrera de gran calidad y también recopilando algunas historias de su malogrado *Storyteller*.

CONAN EN ESPAÑA

Conan El Bárbaro fue el primer cómic que **Forum** (**Planeta**) publicó allá por el año 1982. Este material ha sido varias veces reeditado en su totalidad o de forma más parcial en retrospectivas dedicadas a sus autores.

La colección, publicada en 1982, tiene hoy en día unos precios desorbitados, pero con motivo del 15 aniversario, **Comics Forum** volvió a publicar en formato comic-book a color y a un precio más que asequible la primera serie del **Cimmerio** que incluía las más que recomendables etapas posteriores en casi 100 números (si se rebusca un poco por librerías especializadas e Internet no es muy difícil completarla). Debido a la indiscutible calidad gráfica de la obra, **Forum** también publicó la etapa de **Barry Windor Smith** en 8 tomos en cartoné, a un formato un poco mayor y en blanco y negro, con lo que nos da una visión más cercana a lo que el dibujante trató de hacer. Como curiosidad, destacar que el diario **El Mundo**, en una promoción dedicada a los personajes más conocidos del mundo de la historieta, también publicó dicha etapa en tres tomos en blanco y negro en un formato similar al de la **Biblioteca Marvel**, pero con un papel poco apropiado.

El mercado norteamericano está también surtido de accesibles reediciones. Recientemente, la editorial **Dark Horse** consiguió los derechos sobre el personaje (acaba de estrenar serie nueva con **Kurt Busiek** a los guiones) y se ha encargado de recopilar en color en 4 tomos (disponibles regularmente en su checklist) los números que dibujó **BWS**. No deja de ser curioso que desde 1970 este material no había vuelto a ser publicado a color en los Estados Unidos. **Marvel Comics**, que publicó originariamente las aventuras del **Cimmerio,** tiene también en su checklist un único tomo en blanco y negro (*Essential Conan*) que recoge dicha etapa.

Pablo "Kalamar" Garcia
(c) Robert Erdwin Howard





apuesta
Por la mejor baraja manga
Tú sólo escoge la carta
Ares Informática
ANIMEDIA
Minami
SHIRASE
DOKAN
Xmanga
DOJINX
HENTAI

L'arc en Ciel

Este mes os voy a presentar al grupo de J-Pop más conocido fuera de Japón.

Estoy segura de que muchos de vosotros ya los conocéis sin saberlo, y eso es porque si habéis visto la película *Final Fantasy* y habéis oído su ending *Spirit Dream Inside* ya conocéis a **L´Arc-en-Ciel**.

Pero este grupo de J-Rock a hecho mucho más que esta canción, y para saber todo lo que han hecho lo mejor es conocer su historia.

L´Arc-en-Ciel, que significa arco iris en francés, se formó en febrero de 1991, su nombre se lo puso Tetsu, que es el líder y bajista del grupo. Él mismo ha explicado que poco antes de formar la banda había visto una película francesa que se llamaba así y pensó: ¡Esto suena bien!

Los componentes del grupo eran, Hyde como vocal, Pero como batería, Hiro como guitarra y Tetsu. Pero tras haber dado sus primeros conciertos y grabado sus dos primeros vídeos, "*Claustrophobia*" y "*I'm in Pain*", el 22 de mayo de 1992, Hiro abandona la banda.



Entonces Tetsu decide llamar a Ken, un amigo de su infancia, para que ocupe el puesto.

Y en octubre de ese mismo año sale a la venta su primer CD *Gimmmick* (Con su primer tema "*Voice*"). Después, en noviembre, sacan su primer single "*Flood of Tears*", y en diciembre Pero decide dejar el grupo.

Ya en 1993, se les une un nuevo miembro que es Sakura, y con él en la batería comienzan a grabar lo que será su primer álbum, *Dune,* que no saldría a la venta hasta el 27 de abril.

La banda estaba comenzando a triunfar, no obstante su verdadero éxito no llegó hasta el 27 de octubre del 1994, cuando sacaron a la venta su single "*Blurry Eyes*" (openning de la serie *DNA2*). Desde entonces el grupo fue de éxito en éxito, pero el 24 de febrero del 1997 pasó algo inesperado que hundió al grupo, Sakura fue arrestado por posesión de drogas. La noticia hizo parar todos los proyectos de la banda, incluso la promoción de su nuevo single "*The Fourth Avenue Café*" (que era el ending de *Rurouni Kenshin*) fue retirada y a su vez el tema de la serie.

El grupo estuvo retirado durante unos meses, pero el 17 de octubre decidieron volver y con la ayuda de su nuevo batería, Yukihiro, sacaron un nuevo single "*Niji*", que pasaría a ser el tema de la película de *Rurouni Kenshin*. (Se dice que los responsables de la serie se sintieron tan mal al tener que retirar el ending, que cuando el grupo volvió, quisieron ayudarles poniendo el tema de *Niji* en *R.K*).

Después de superar este bache, el grupo siguió cosechando éxitos hasta llegar a su último trabajo, el single "*Spirit Dream Inside*" (5 de septiembre del 2001), que se cantó en japonés e inglés. Entonces la banda decidió darse un par de años de descanso. Y todos sus



componentes probaron suerte trabajando en solitario. (Que por cierto, todos han triunfado).

Este verano volvieron realizando 7 conciertos en Shibuya. Y ahora está previsto el lanzamiento de su nuevo álbum para el 2004. Seguro que será todo un éxito.





SU ESTILO

Este grupo desde su inicio ha tenido una evolución estética. Al principio de su carrera su imagen tenía una tendencia hacia el visual-kei, Hyde llevaba el cabello largo y su forma de vestir era ambigua, como el resto sus componentes. Luego fue cambiando poco a poco, hasta llegar a tener una imagen normal de un grupo de Rock, que dura hasta hoy en día.

Su estilo musical, es el Rock, pero lo que les hace diferentes a otros grupos es la habilidad que tiene el cantante de manejar su voz en cada canción, cambiando su tono cuando lo requiere la melodía, casi como si jugara con ella.

LOS COMPONENTES DEL GRUPO.

VOCAL

Nombre: Hyde
Nombre real: Takarai Hideto
Lugar de nacimiento: Wakayama (Osaka)
Cumpleaños: 29 de enero
Signo: Acuario
Estatura: 157 cm
Estado Social: Casado con Megumi Ooishi (Presentadora de TV Japonesa)
Hobbies: Dibujar, escribir, cocinar y los videojuegos
Comida favorita: El arroz con curry.

GUITARRA

Nombre: Ken
Nombre real: Kitamura Ken
Lugar de nacimiento: Osaka
Cumpleaños: 28 de noviembre
Signo: Sagitario
Estatura: 178 cm
Color favorito: El negro y el plateado
Hobbies: ir de compras y conducir
Comida favorita: El Sushi y las hamburguesas

BAJO Y LÍDER DEL GRUPO

Nombre: Tetsu
Nombre real: Ogawa Tetsuya
Lugar de nacimiento: Osaka
Cumpleaños: 3 de octubre
Signo: Libra
Estatura: 167 cm
Color favorito: El rosa
Hobbies: Los coches y el Manga
Comida favorita: El melón

BATERÍA

Nombre: Yuki
Nombre Real: Awaji Yukihiro
Lugar de nacimiento: Osaka.
Cumpleaños: 24 de noviembre
Signo: Sagitario
Estatura: 165 cm
Color favorito: El rojo y el negro
Hobbies: Los videojuegos y el manga
Comida favorita: El chocolate







CLUB DE FANS EN ESPAÑA

El Heavenly es una asociación que promueve la música moderna del extremo Oriente, en especial el J-pop y en particular a **L´Arc-en-ciel** en España.

En esta asociación se realizan diferentes actividades para promover la música japonesa como el taller de maquillaje visual, proyecciones de videoclips de grupos de J-pop, o su actividad estrella que es el karaoke; el próximo 5 de diciembre celebrarán uno. Todos los que quieran ir están invitados, en él se podrá cantar cualquier canción que tenga la organización o que traiga cada uno. También están preparando una semana cultural japonesa para finales de febrero.

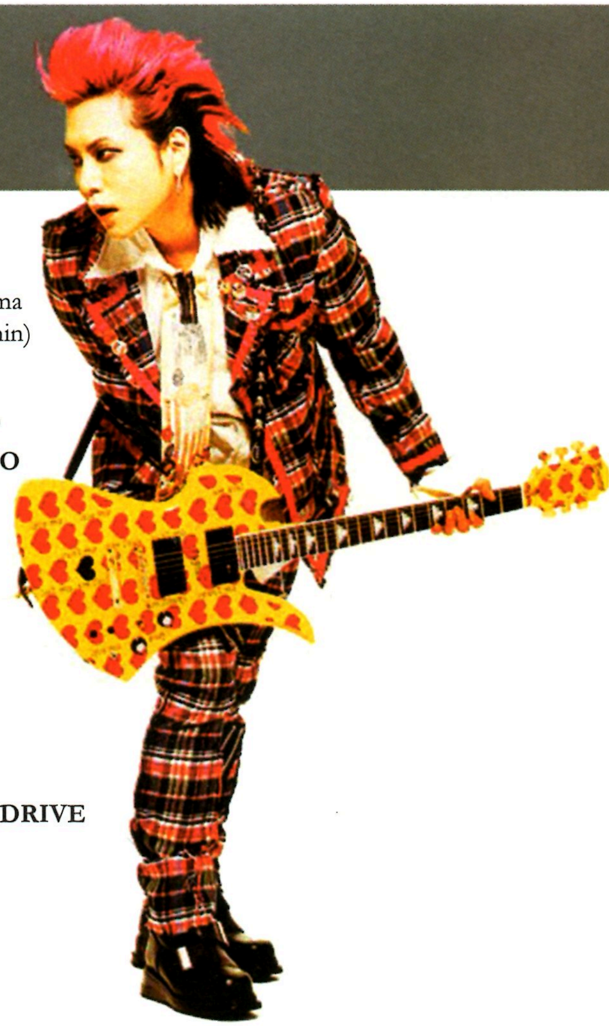
SU DISCOGRAFIA

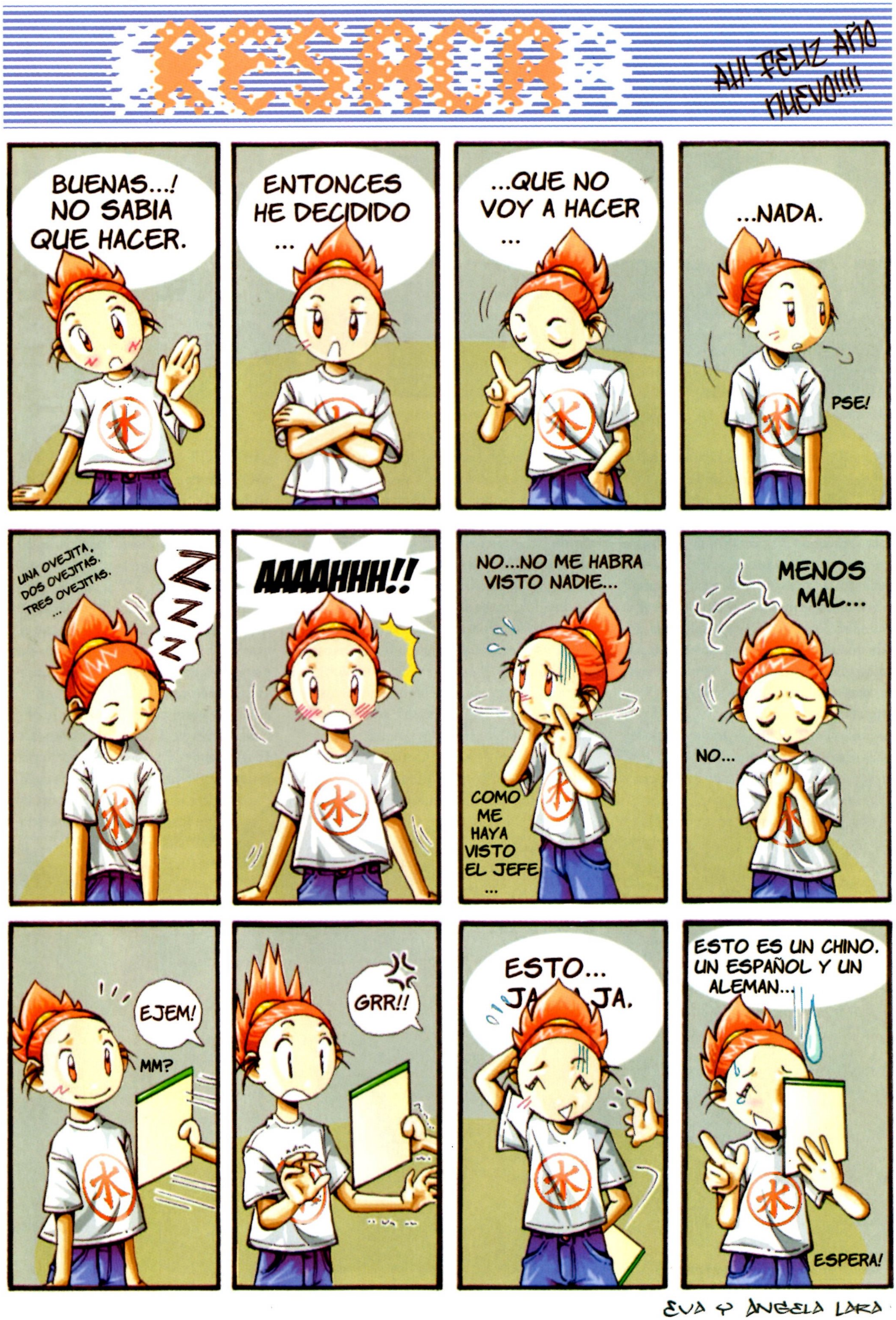
Año 1992
Octubre: Single **Gimmmck**
Noviembre: Single **Flood of Tears**



Año 1993
10-Abril: Album **Dune**
Año 1994
14-Julio: Álbum **Tierra**
21-Octubre: Single **Blurry Eyes** (Opening de DNA2)
Año 1995
6- Julio: Single **Vivid Colors**
1-Septiembre: Álbum **Heavenly**
21-Octubre: Single **Natsu no Yuutsu (Time to say good bye)**
Año 1996
8-Julio: Single **Kaze ni Kienaide**
17- Octubre: Single **Flower**
21-Noviembre: Single: **Lies and Truth**
12-Diciembre: Álbum **True**
Año 1997
17-Octubre: Single **Niji** (Tema de la película Rurouni Kenshin)
Año 1998
28-Enero: Single **Winter Fall**
22-Febrero: Álbum **HEART**
25-Marzo: Single **DIVE TO BLUE**
8-Julio: Single **HONEY**
8-Julio: Single **Shinshoku - Lose control-**
8-Julio: Single **Kasou**
7-Octubre: Single **Snow Drop**
14-Octubre: Single **Forbidden lover**
Año 1999
21-Abril: Single **HEAVEN´S DRIVE**
2-Junio: Single **Pieces**
1-Julio: Álbum **Ark**
1-Julio: Álbum **Ray**
11-Agosto: Single **Driver´s high**
27-Octubre: Single **LOVE FLIE**
Año 2000
19-Enero: Single **NEO UNIVERSE/ finale**
28-Junio: Álbum **Ectomorphed works**
19.Julio: Single **STAY AWAY**
30-Agosto: Álbum **REAL**
Año 2001
14-Marzo: Álbum **Clicked Singles Best**
5-Setiembre: Single **Spirit Dream Incide**

Candy
(c) L'ard en Ciel

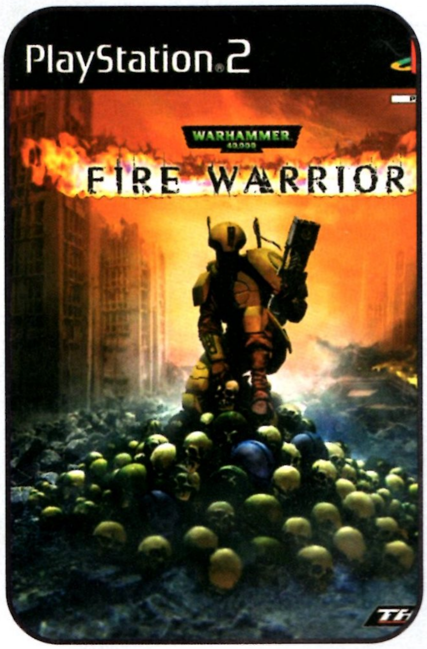



RESACA
AH! FELIZ AÑO NUEVO!!!!
BUENAS...! NO SABIA QUE HACER.
ENTONCES HE DECIDIDO ...
...QUE NO VOY A HACER ...
...NADA.
PSE!
UNA OVEJITA, DOS OVEJITAS. TRES OVEJITAS. ...
ZZZ
AAAAHHH!!
NO...NO ME HABRA VISTO NADIE...
COMO ME HAYA VISTO EL JEFE ...
MENOS MAL...
NO...
EJEM!
MM?
GRR!!
ESTO... JA JA JA.
ESTO ES UN CHINO. UN ESPAÑOL Y UN ALEMAN...
ESPERA!
EVA Y ANGELA LARA

FIRE WARRIOR

Hace apenas pocos meses ha salido a la venta tanto para **Playstation 2** como para PC un juego desarrollado a partir de una de las más populares sagas de juegos de mesa de **Games Workshop**, y es que hace bastantes años que no vemos un juego basado en un mundo de esta empresa que merezca la pena, de hecho, probablemente el último juego bueno que valía la pena fue *Space Hulk* para la consola **Amiga**, y seguro que algunos de vosotros ni siquiera habíais nacido cuando salió a la venta. Y por eso os hablamos este mes del esperado *Fire Warrior*, un título de puntería de **THQ** que recrea con todo detalle el legendario mundo en guerra del clásico, producida y desarrollada por **Kuju Entertainment** en colaboración con la compañía **Games Workshop**, creadora de los personajes en los que se inspira. El juego de mesa *Warhammer 40.000,* en el que se han basado para obsequiaros con *Fire Warrior,* es un juego bélico para los adultos en el que no falta ni la táctica ni el placer de montar y pintar tus tropas (como si fueran los soldaditos con los que se jugaban de niños) (NdM: ¿Juego de niños?Tu cabeza está en la picota Palmer, cuidadito con lo que dices...). Estamos en el año 40.000 d.C. y todas las razas del universo están enzarzadas en una guerra en la que todos combaten contra todos; Por un lado está el Imperio humano, ultrarreligioso, fanático y con tendencias dictatoriales, regido desde la Tierra por el Emperador. Un hombre muerto pero que continúa liderando a la Humanidad gracias a sus incomparables poderes psíquicos, enterrado en el Trono de oro. Enviado en cada uno de los mundos de este Universo, podemos ver a sus hijos más gloriosos: Los Marines Espaciales. El doble de altos de un ser humano normal, y sometidos a todo tipo de cirugía correctora, nos encontramos ante los guerreros casi perfectos. Ataviados con enormes armaduras





de combate, los marines llevan a sus espaldas una larga historia de batallas y honor. Subdivididos en capítulos, podemos encontrar algunos tan memorables como los Ángeles Sangrientos, los Puños de Acero, los Ángeles Oscuros, los Lobos Espaciales o los Ultramarines. Cada uno de ellos regido por sus propios códigos de conducta, pero todos fieles al Emperador y embarcados en una cruzada para eliminar a las razas alienígenas y destruir a las hordas del Caos. Los Eldar son elfos equipados con engalanadas e imponentes armaduras. Más antiguos que los humanos, fueron la raza más poderosa del Universo, hasta que perdidos en su propia búsqueda del placer crearon a la entidad más horrorosa del Espacio: El dios del Caos Slanesh. Como consecuencia, los Eldars se disgregaron y dieron lugar a dos razas opuestas: los Eldars y los malignos Eldars oscuros, así como a los Exoditas. Sobreviviendo precariamente en Mundos-Astronave, su número decae día a día hasta que llegue el momento de la batalla final, guiados por los videntes de cada uno de sus mundos.

Los Marines del caos son aquellos marines que decidieron traicionar al Emperador y seguir al que antaño había sido el más grande entre sus hijos: Horus. Arrastrados a las fauces del Caos, comenzaron a mutar y a ser poseídos por entidades demoníacas que los han convertido en la pesadilla de los habitantes del mundo de 40k. Adoradores de Khorne, el dios de la sangre, Nurgle dios de la pestilencia, Slanesh el señor de la transformación, o Tzench el señor de la magia, están decididos a convertir el universo en un reguero de sangre y destrucción. Los Orcos, una raza primitiva que se contenta con el fragor y la brutalidad de la batalla, los Tiranidos, insectos alienígenas gobernados por una misteriosa mente enjambre, o los oscuros Necrones, más antiguos que la misma humanidad y embarcados en una búsqueda que los enfrenta contra todos los demás. Y por último los Tau, una raza joven que va por el Universo predicando la paz armados hasta los dientes.

Así pues, ***Fire Warrior*** es un juego de puntería en primera persona en el que serás Kais, un joven Tau perteneciente a la beligerante casta del fuego, los guerreros Tau dedicados al arte de la guerra desde su más tierna infancia.. Tu misión es rescatar a un notable Tau de las garras de los malos del Imperio, de manera que Kais debe "Encontrar la pista del Fuego", la que se constituirá como su primera prueba de combate. Si tiene éxito y sobrevive será promocionado dentro de la jerarquía Tau. El Error no es una opción. Pronto se da cuenta de que debe afrontar solo la batalla contra una fuerza que no tiene misericordia, el Imperio de la Humanidad. Pronto Kais aprenderá de este tortuoso enemigo, a medida que se ven involucrados en una emocionante y espantosa historia que les guiará a lo largo de la guerra que ya está en camino. Lo que comienza como una misión de rutina sin ninguna amenaza aparente, rápidamente se transforma en una sinfonía del horror y el tormento. Las próximas 24 horas de su vida se convertirán en una bata-





lla que nunca podrías haber imaginado... Nuestro protagonista dispone de dos armas además de las granadas y una espada como último recurso, pero de todas maneras tendremos que usar el arma de los Tau que se le entrega a Kais al principio del nivel, y el arma secundaria puede ser cualquiera que te encuentres durante tus viajes, así que podrás usar pistolas láser, rifles de francotirador y pistolas de plasma, pero hay que elegirlas bien porque la munición está bastante desperdigada, aunque va mejorando a medida que avanzas.

Kuju Entertainment ha limitado su primer juego a las criaturas y los entornos imperiales y Tau, para que los principiantes que no sepan gran cosa de este tipo de juego puedan saborear un trocito del inmenso universo de WH40k. La IA de los enemigos es pasable. La Guardia Imperial, que son los grandes ejércitos humanos destinados a los mundos colonizados, se cubre tras las cajas para disparar, y tus compañeros Tau la emprenden con todo el que se les pone a la vista, pero con frecuencia los enemigos se limitan a correr hacia ti hasta que los mates o ellos te maten a ti. Las unidades más difíciles como los Marines espaciales sólo aparecen cuando ya te has familiarizado con los controles y las armas.

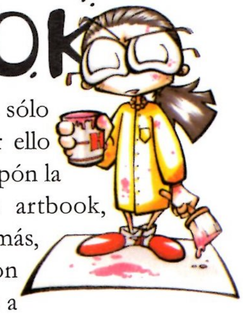
Como cualquier juego de puntería en primera persona ***Fire Warrior*** incorpora una modalidad multijugador masiva. En las partidas multijugador offline con la pantalla dividida y en las partidas online para ocho jugadores, te encontrarás las modalidades Deathmatch (combate a muerte), Team Deathmatch (combate a muerte en equipo) y Capture the Flag (capturar la bandera). El género de los juegos de puntería en primera persona no es algo que se vea mucho en PS2, especialmente el subgénero online, aunque está claro que ***Fire Warrior*** va por buen camino. Así que ya sabes joven guerrero, enfúndate en tu armadura, y recorre la senda del fuego contra esos apestosos mon-keigh, porque el futuro de tu raza descansa sobre tus hombros.

Un saludo
Laura P. "Palmer"
© Kuju Entertainment





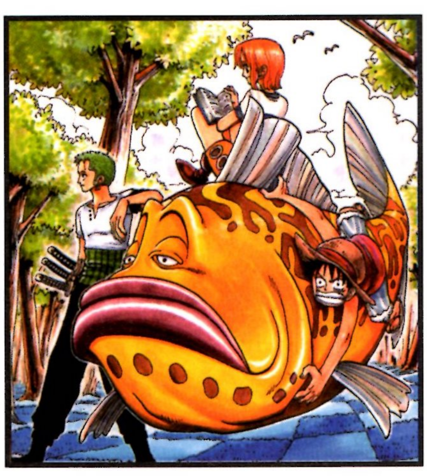

ONE PIECE
尾田栄一郎画集
COLOR WALK 1



Hace unos cuatro años, en 1999, cuando el manga no era ni la mitad de variado de lo que es ahora, y cuando pocas editoriales se atrevían a publicar series de esta índole, Planeta trajo a nuestras manos la serie de One Piece de Eiichiro Oda, un mangaka novel con un estilo muy peculiar que nos ha hecho disfrutar con una serie sobre un joven que quiere ser "el rey de los piratas" y que para ello, se lanza en busca del gran tesoro de Gold Roger, el tesoro conocido como el One Piece. Es una serie llena de humor y fantasía, pero que planeta no llegó a terminar de publicar, aparte de porque era por aquel entonces una serie abierta en Japón, parece ser que no respondió a las ventas que ellos esperaban. Ahora la serie ha aparecido en las pantallas españolas de manos de Telecinco y está teniendo un merecido éxito.

A raíz de todo esto, en este pasado salón del manga los seguidores más fervientes de esta gran serie han podido conseguir el primer artbook de la serie manga, el "Color Walk" que salió a la venta en Japón en julio del 2001 al precio de 1200 yenes, y en el 2003 aquí en España a unos veinte euros. Se trata de una colección de todas las ilustraciones que se reúnen en los nueve primeros tomos de la edición japonesa a todo color. El libro se divide en 9 secciones a lo largo de las 108 páginas de las que se compone. Cada sección está dedicada a un tomo, sección formada por las mejores ilustraciones que se han realizado para cada uno de ellos, ilustraciones de lo más variopintas y humorísticas que, aquéllos que siguieran la edición publicada por planeta, habrán podido ver en blanco y negro (puesto que muchas de las imágenes eran aquellas que separaban los diferentes capítulos dentro de cada número del manga) y que ahora pueden contemplar a color. Éstas siguen la cronología de la historia, y a medida que avanzamos en las secciones del libro irán apareciendo más personajes, al igual que van apareciendo en la historia. Después de toda esta galería hay además cuatro páginas de ilustraciones varias, bocetos e incluso dos ilustraciones inéditas, una de la ladrona Nami, y la otra de Luffi. El final del libro está reservado a una entrevista de Eiichiro Oda y su dibujante favorito, Akira Toriyama, del cual se considera un gran fan (y que en ocasiones parece que ha aprendido algo). Un detalle original es el hecho de que detrás de las sobrecubiertas se encuentra el mapa del mundo de One Piece con la ruta que nuestros protagonistas llevan a cabo a lo largo de sus aventuras.





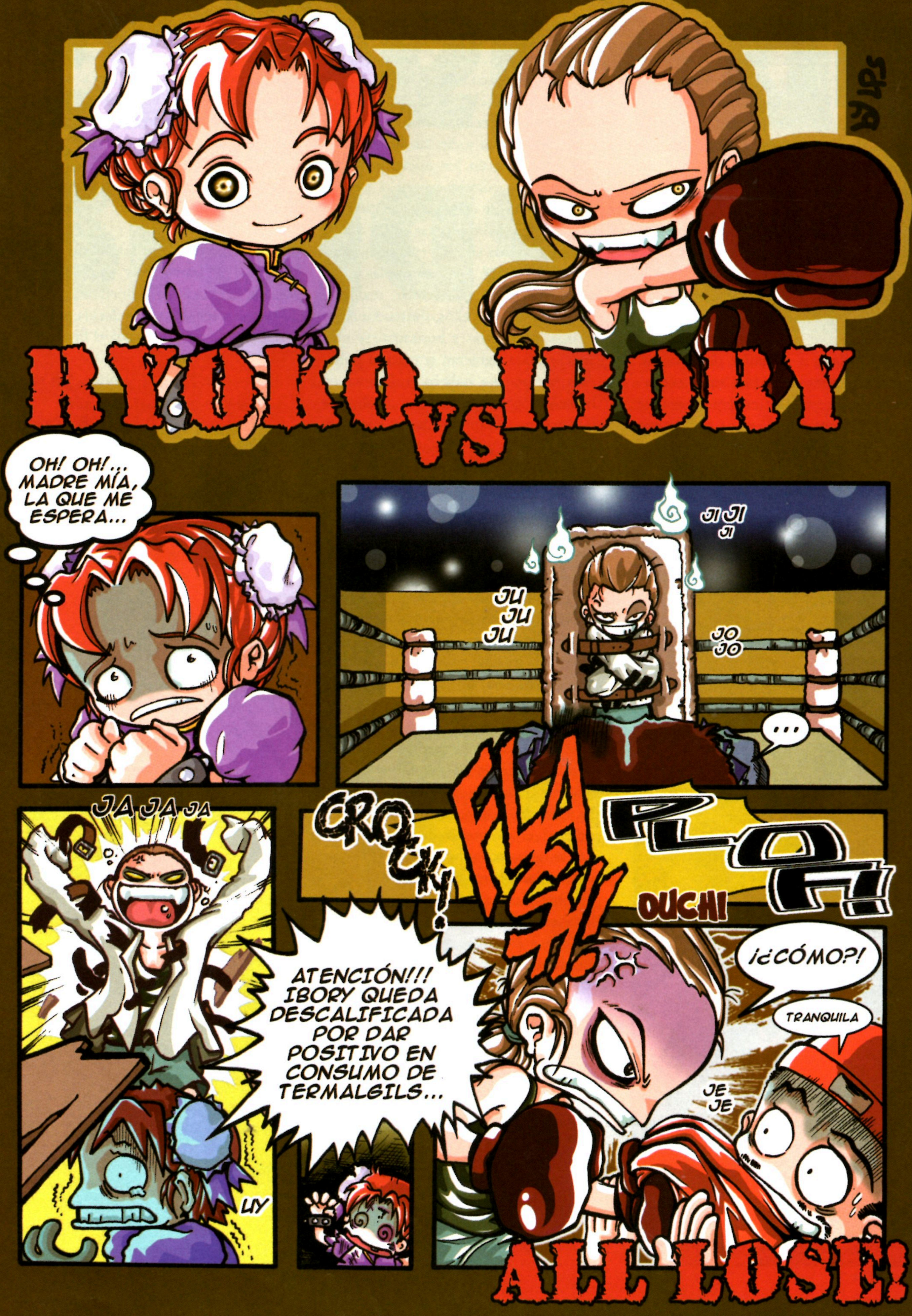
La serie no se centra sólo en estos 9 tomos, y por ello hace poco ha salido en Japón la segunda parte de este artbook, "Color Walk 2" y además, está el "Animation Longbook", con páginas a color del anime, diseño de personajes y screenshots de la serie.

Esperemos que con la emisión de la serie por televisión y su éxito, alguna editorial, bien sea Planeta, o sea la que sea, se arme de valor y decida publicar el manga de nuevo y hasta el final.

Un saludo

Laura P. "Palmer"
© Eiichiro Oda




RYOKO vs IBORY
OH! OH!... MADRE MÍA, LA QUE ME ESPERA...
JI JI JI
JU JU JU
JO JO
...
JA JA JA
CROUCK!
FLASH!
PLOF!
OUCH!
ATENCIÓN!!! IBORY QUEDA DESCALIFICADA POR DAR POSITIVO EN CONSUMO DE TERMALGILS...
UY
¡¿CÓMO?!
TRANQUILA
JE JE
ALL LOSE!



La sección del correo de la revista Dokan siempre se ha caracterizado por su abundancia de cartas, pero este mes no tenemos muy buenas noticias, lo cierto es que en el último mes (puede que sea porque las cartas que ahora estoy respondiendo las escribieron los lectores en el mes de la vuelta de vacaciones) hemos recibido muchas menos cartas que de costumbre. Puede que otro correero de otra revista se alegre de tener pocas cartas para responder, pero a mí me habéis enseñado a sufrir desde el principio y a currarme los correos, por lo que estoy acostumbrado a un nivel de trabajo que ahora es mucho menor... y no me gusta. ¡¡Quiero cartas!! ¡Quiero tener muuuchas cartas! (los compañeros de la redacción comienzan a mirarme un poco extrañados, por lo que voy a dejar de gritar). Bueno, este mes nos encontramos ya en pleno invierno y con las navidades a la vuelta de la esquina, cuando no ya se estarán celebrando en alguna de vuestras casas. Espero que hayáis sido muy buenos durante todo el año y que los reyes frikis se porten muy bien con vosotros. A nosotros todavía no nos ha llegado el Jamón de todos los años, por lo que tenemos muchas ganas de que llegue la Navidad... fum fum fum...

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

TENCHI (CHILE)

Se queja de la mala imagen que tiene el manga en su país. Hace poco que comentamos este problema, y tengo previsto hacer un artículo de opinión sobre el tema, pero vamos, que es una cuestión que nunca nos ha dejado de lado. El principal problema con el que nos hemos topado siempre es el total desconocimiento del medio que tienen los medios de comunicación. Se le da una importancia mínima (es comprensible, dado que tan sólo estamos hablando de un medio de ocio para un sector no muy amplio de la sociedad), y la información no se suele contrastar, por lo que se suelen escuchar siempre los mismos tópicos de siempre, como aquello del sexo y la violencia, la competitividad, que transmiten valores ajenos a nuestra cultura,... vamos una serie de sandeces que si se piensan dos veces te das cuenta de que no tienen por dónde mirarse. Hace unos cuantos años, Antonio Martín (el por entonces, coordinador jefe de Forum) escribió un bonito artículo en el que lo describía a la perfección. En él se venía a decir que los valores que se expresan en un medio nunca suelen interpretarse de la manera más negativa, y que la educación que los padres y sociedad impronten en los hijos y adolescentes es mucho más importante que cualquier película o serie de televisión que pueda emitirse. En eso estoy plenamente de acuerdo con él, y siempre defenderé el manga y el anime como medio, nunca como género.

ARTURO BARRUZ (MADRID)

"En el pasado Salón del Manga de Barcelona eché en falta muchos Stands en los que otros años he podido encontrar materiales como fan-ediciones o fan-subs, pero sin embargo en algunas tiendas sí podían encontrarse esos productos, ¿cómo se explica esto?". No eres el único que se ha quejado y me consta que esta decisión que tomó Ficomic acarreó muchas críticas (especialmente desde los fan-editores). En principio, la decisión fue negar la opción a Stand a asociaciones o grupos de gente que vendan productos derivados de Fan-ediciones, algo que puede venir provocado de muy diversos motivos (protestas de algún tipo de asociación pro-derechos de autor, intención de evitar cualquier malentendido con las empresas editoras, toque de atención de las tiendas especializadas, cambio en la política de distribución de Stands...) No he podido hablar directamente con ningún responsable de Ficomic, así que desconozco los verdaderos motivos, y lo único que puedo hacer son suposiciones al azar. Están en todo su derecho de otorgar los Stands según la política que decidan, pero es posible que los modos utilizados para negar el acceso no hayan sido los mejores. Esperemos que el año que viene se aclaren las cosas.

Me alegro de que te gusten las tiras cómicas de la revista. Su dibujante es Laura "Palmer", una artista que ya lleva unos cuantos años en esto del "fanzi-



neo" y que todavía puede encontrarse en algunas publicaciones como el Ohayo. Un saludo.

JORDI MARTÍN (BARCELONA)

Este viejo conocido de los correos me manda una extensa carta en la que nos relata un poco de su vida y otro tanto sobre el panorama actual de las editoriales de manga en España. Bueno, muchas de las cosas que dices podrían haber salido de mi teclado en alguna ocasión, pero probablemente yo las diría con un tono un poco más suave.

Es cierto que en ocasiones las editoriales lanzan las campanas al vuelo a la hora de exponer sus próximas novedades editoriales, y también es cierto que no siempre esas expectativas se cumplen en el momento que debería (vamos, os podría hablar de muchas series que en muchas ocasiones parecía que iban a ser, y luego nunca fueron,... o tardaron unos cuantos años más en ser editadas). De todos modos, no es menos cierto que las editoriales no siempre son las únicas culpables de que pasen estas cosas. Es muy fácil hacer correr un bulo, y también es muy fácil creerselo. También es muy fácil que una negociación que parece segura, un día más tarde se vuelva imposible de sacar adelante. Existen muchos factores que el lector medio ni siquiera maneja, que pueden hacer caer de la parrilla de salida una serie que dos o tres meses antes era la novedad más importante. Puede que por mucho que lo intente explicar parezca que lo único que hago es justificar a las editoriales, pero creedme, esto es así.

No quiero despedirme de Jordi sin agradecer las buenas críticas que nos lanzas. Lo cierto es que mes a mes nosotros tratamos de hacerlo lo mejor posible, y son cartas como la tuya las que nos animan a seguir en la labor otro mes más. Sinceramente, muchas gracias, y vuelve a escribir cuando quieras.

ISABEL LÓPEZ (MANRESA, BARCELONA)

Agradezco tu carta, pero como comprenderás no puedo poner la dirección postal de la gente que no me ha dicho que la incluya en la revista. Los datos personales de la gente son muy privados, y no se pueden publicar de cualquier manera. Si de veras quieres cartearse con alguien, vuelve a escribirme y dímelo.

La publicación del manga de Berserk ha sufrido de un parón debido a los problemas legales que han aparecido entre las empresas OtakuLand y MangaLine ediciones. En principio, parece ser que ya existe una solución más o menos aceptada por ambas partes, pero es un tema en el que tampoco podemos opinar mucho, puesto que no tenemos los suficientes datos como para dar o quitar la razón a nadie. Esperemos que todo se solucione satisfactoriamente, y que afecte lo menos posible a los aficionados que compraban las publicaciones de estas (ahora) dos editoriales.

Espero que los problemas que me comentas ya se hayan solucionado de alguna manera, aunque te recomendaría que buscaras ayuda en un especialista. No siempre los problemas son tan difíciles como parecen en un principio, si se cuenta con la ayuda oportuna.

YOLANDA CAMAÑES (BARCELONA)

Con ésta creo que es la tercera carta que nos escribe, y ahora nos cuenta las aventuras y desventuras de su viaje al último Salón del Manga de Barcelona. Me alegro mucho de que te lo pasaras bien, lo cierto es que muchos de la redacción también estuvieron dando



JENIFFER LUDWIG



ANA DANIELA



SARA OLIVA

mal por aquellos lares, y aunque este año no contábamos con Stand, sí que hubo una gran presencia de Ares en el Salón. Esta chica nos pide que publiquemos su dirección (Yolanda Camañes C/de L'Art 8-10 2º2ª 08041 Barcelona) para poder cartearse con gente y así hablar de manga y demás. Bueno pues dicho y hecho.

El artículo que nos pones de Kelly Betancourt es muy bueno, pero comprenderás que no podemos ponerlo en la revista (o en el Correo) si la autora no nos autoriza para ello. Trataremos de ponernos en contacto con ella para ver si de aquí en adelante se puede contar con alguno de sus artículos. Del mismo modo, si alguno de vosotros cree que escribe suficientemente bien como para aparecer en la revista y tiene algo que contar, las páginas de la revista están abiertas a todas vuestras propuestas. En ningún momento nos cerramos en banda a las buenas ideas, sino todo lo contrario. Ya sabéis, hacednos llegar las propuestas que se valorarán adecuadamente.

CAROLINA LÓPEZ (VENEZUELA)

Las imágenes que quieras mandarnos a la revista, preferentemente deben mandarse por correo postal , puesto que en la mayoría de las ocasiones, el volumen de emails recibidos en la redacción nos colapsa. Además, la calidad de la imagen que nos mandáis no siempre es la necesaria para aparecer en la revista, por lo que para nosotros siempre resulta mucho mejor recibir las imágenes en papel, y así evitar cualquier otro problema que pudiera surgir. Muchas gracias por tu mensaje de apoyo.

ÓSCAR ROSALES DUBÓN (SEVILLA)



FELIPE ANDRÉS

Se queja de los precios de las ediciones que hay en España, y dice que no siempre se compra la calidad que se paga. No vamos a negar que el manga en España sea una afición barata, nunca lo ha sido y las cosas no van a cambiar de un día para otro. Pero lo que sí se puede observar es que de un tiempo a estos días, las ediciones han abaratado su precio si nos atenemos al número de páginas. La reciente aceptación del tomo como edición estandar para editar manga supone que el precio por página sea mucho menor que el que se paga cuando se edita en números de 24 o 36 páginas, y además facilita que la edición de un manga llegue a su término. No obstante, también hay que ver los contras de esa decisión, puesto que al editar sólo en formato tomo, se cierran de cierto modo las puertas a los nuevos lectores más jóvenes. ¿Vosotros qué opináis?

Espero vuestras cartas, porque, sencillamente, esta sección la hacéis vosotros, yo soy un mero presentador. Hasta el mes que viene.

Andrés G. Mendoza
WWW.ANDRESG.COM

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Pasaje Mercuri s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

PABLO VILCHES FERNÁNDEZ
C/ Andén Blq. 2 4º F 41015 Sevilla. Quiere cartearse con gente a la que le guste mucho, mucho, mucho el manga. De paso nos ofrece unos jamoncitos por poner su dirección (ya hablaremos ya...).

PEDRO DÍAZ CRUZ
C/ Gordillo nº 47 41640 Osuna (Sevilla). Con 14 tacos quiere cartearse con gente que se entristezca igual que él cuando termina su serie favorita.

LUNA TORRES MARTINEZ
C/ Silvina nº 31 1º F 28041 Madrid. Quiere cartearse con gente que quiera ser su amigo/a. Tiene 13 años y no le importa lugar ni edad.

JORDI B.
C/ Barcelona nº 24 Santa Eugenia de Borga (Barcelona) 08507. Nos pide que pongamos su dirección porque promete "responder siempre".

MARÍA JOSÉ CASTELLÓ RUIZ
C/ Alamín nº 38 3º B 19005 Guadalajara. Busca cartearse con fans de ***Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon***...

SHEILA GONZÁLEZ
C/ Gabriel y Galán nº 12 2ºB, 10500 Valencia de Alcántara (Cáceres). Quiere cartearse con gente a la que le guste los buenos mangas y dibujar mangas.

JÉNNIFER LUDWIG GUASCH
C/ Ramón Muntaner nº 73 1ª esc. 7º 07800 Ibiza (Baleares). Le gustaría conocer a gente de todas las edades (ella tiene 12 años) que les guste dibujar manga.

PATRICIA ISABEL TAPIA
C/ Nicolás Salmerón 43 1ºD 28017 Madrid. Ya es la segunda ocasión que me pide que le ponga la dirección, ¡y a la segunda va la vencida! (¿o no era así?).

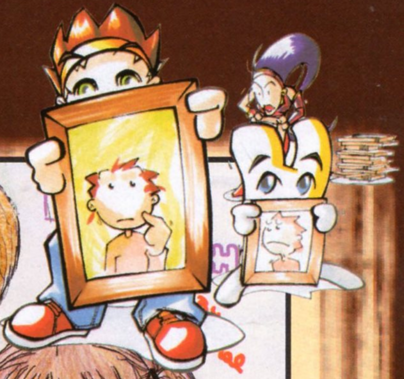


SARA OLIVA

LORENA MORET
C/ Montaña Blanca nº 18 5º Izq. 29004 Málaga. Quiere compartir su afición al manga, anime y el J-pop. Nada más y nada menos.

MIRIAM GARCÍA GÁLVEZ
C/ Urgel nº7, Barberá del Vallés 08210 Barcelona. Quiere cartearse con gente a la que le guste Meitantei Conan, Wataru Yoshizumi...







Sebastián González



Carol Majuelo



Isabel López



Art Gallery



Sebastián González



Narayan Suria





Yolanda Comañez



Coral Majuelo





Sebastián González



Narayan Suria

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**
Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es


APPLESEED
DEL CREADOR DE
GHOST IN THE SHELL
OLYMPUS POLICE
S.W.A.T.

Contenido del Cd

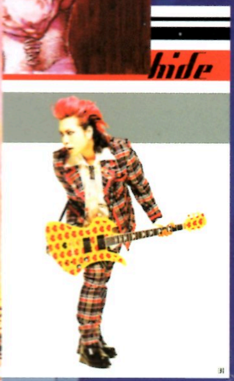
Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

-Comic Party
-Lupin III
-Sailor Moon Live Action
-Conan
y muchos más...

















Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

-Anime Music Video
-Sailor Moon
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial L'Arc en Ciel.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.



